
ИГРОМАНИЯ
ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР
ЖУРНАЛ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГР
№11 (14) '98
ISSN 1560-2583
9 771560 258002
THE FIFTH ELEMENT
ANCIENT EVIL
WING COMMANDER: SECRET OPS
CELERON ПРОТИВ K6-2
ДУЭЛЬ СРЕДИ КАМНЕ..



СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ
Регистрация - $9.99, включает 5 часов работы БЕСПЛАТНО
с 02:00
до 09:00
$0.79
с 09:00
до 02:00
$1.49
Ежемесячная плата $9.99 включает пять часов работы бесплатно
ilm
The Internet Service Provider
.net
Соединение с первого раза.
Модемы USrobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по выделенным линиям
на скоростях от 64 до 256 Кбит/с.
Стоимость подключения от $399 до $699.
Ежемесячная плата от $399 до $1299.
Новые услуги:
неограниченный доступ в Интернет
с 2.00 до 12.00 — $40/месяц
продажа времени без абонентской
платы и регистрации по $2 в час
в независимости от времени суток.
(095) 792-5-792
http://www.ilm.net
E-mail:info@ilm.net
метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к. 8, 2-й этаж
Design by studio
www.redstudio.ru
RED

ИГРОМАНИЯ

11(14) НОЯБРЬ '98

УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Игромания»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Светлана Базовкина
Технический директор
Евгений Исупов

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Тимофей Богомолов
Зам. главного редактора
Андрей Шаповалов
Научный редактор
Александр Савченко
Редакторы
Нина Рождественская
Дмитрий Бурковский
Литературный редактор
Людмила Катаева
Дизайнер
Андрей Михайлов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ирина Карпова (тел. 279 1662)
Серьян Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22 396)

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Иван Базовкин
(пейдж. 333 2010, аб. 35 130)
Марина Круглова

ДЛЯ ПИСЕМ
109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Игромания»
E-mail: igroman@online.ru
Телефон: (095) 279 1662
http://www.igromania.ru

Дизайн-макет
Центр Компьютерного
Дизайна «2 Крыла»

Здравствуйте, дорогие читатели!

То, что по телевизору называют кризисом, продолжается. Доллар растет, температура воздуха падает. Наблюдается увеличение активности политиков и шизофреников.

Но все это только прелюдия к тому безумию, которое ожидает нас в преддверии Рождества. Наступает пора сбора урожая компьютерных игр. Время, когда каждый сможет купить игру, о которой мечтал целый год, и оттянуться по полной программе до самой весны.

Не упустите этот момент, а уж мы расскажем про все самые лучшие игры и раскроем для вас все их секреты.

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации
№ 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в типографии издательства «Пресса». Тираж 16.000.
 Зак 2937

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ANCIENT EVIL (стр. 24)



СОДЕРЖАНИЕ

ЖДЕМ ИГРУ 12

ИГРАЕМ 22

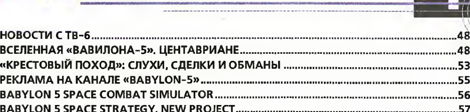


ЛОМАЕМ 120

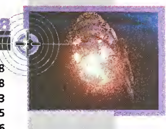
КОДЫ ДЛЯ PC

КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION

СОДЕРЖАНИЕ



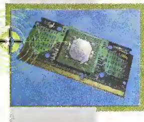
ВАВИЛОН-5



ВСПОМИНАЕМ



ВООРУЖАЕМСЯ



РАЗНОЕ



Дмитрий Бурковский

ECTS. ДЕНЬ ВТОРОЙ

EMPIRE INTERACTIVE

Empire тоже потрясла меня. Стоило немного расслабиться в «свободной Европе» и немного забыть про положение России и пресловутый политико-экономический кризис, как эти ребята «мягко» вернули меня обратно. Причем я разом сбросил лет этак десять и почувствовал себя прямо в музее Ленина или, на худой конец, в пионерской комнате. Объясняю: дело в том, что Empire надо раскручивать свой новый проект Operation Havoc, а сделать это лучше, чем стилизовать стенд под «Зал почета», они не придумали. Вот и все посетители были шокированы развешанными повсюду красными флагами и знаменами (я их даже пощупал – они настоящие!!!) и небольшим баром, где каждому желающему наливали типичной русской «огненной воды». Понимаю, что у них это называется «стилизацией», но для меня все это выглядело просто глупой шуткой. К тому же, как всегда, к моему приходу иссякли все запасы «Smirnoff», а ничего другого там не наливали..

Но ближе к делу, а точнее, к играм. А здесь тоже было на что посмотреть. Во-первых, все тот же Apache Havoc, ради которого и устроили весь этот сыр-бор. Боевой «движок» игры хорош и идеально подходит для сражений на малых высотах. К большому сожалению, оценить стратегическую часть (а она обещается) этого вертолетного симулятора пока сложно, но графическая смотрится отлично. Хотя главное здесь то, что мы наконец-то сможем сесть за штурвал российского «Ми-28Н» (он же Havoc) и показать наглым янки, у кого техника лучше и нервы крепче. И это можно будет сделать посредством многопользовательской игры, когда на одном поле сойдутся оба достижения авиастроения. Уже представляю сражения восьмерки «Ми» против такой же группы «Аппачей»... Между прочим, то же самое можно будет сделать и в готовящемуся к выходу MiG Alley, повествующему о так нелюбимой США войне в Корее.

Также в самое ближайшее время нас ждет еще одна игра о действии коммандос, 101 Airborne. У меня на стратегические игры, повествующие о наступлении союзников на западном фронте, после приснопамятной Offense! появилась стойкая аллергия, преодолеть барьер которой смогли только Commandos: Behind the Enemy Lines.

Хорошей новостью является и то, что замечательный автосимулятор производства Elite Systems, появлявшийся на нашем диске под названием Super Touring Car, наконец-то обрел свое окончательное имя и будет издан Empire Interactive как Grand Touring.

В целом, неплохо. Только вот зря это они решили именно ТАК рекламировать свои продукты. Видимо, не учли, что здесь могут быть люди из России.

EUROPRESS

Просматривая пресс-релизы, я, к своему удивлению, не мог обнаружить практически ни одной новой игры от этого уважаемого мною издателя – по большей части, на глаза попадались какие-то детские программы и энциклопедии. Только минут через десять я вспомнил, чем занималась эта компания лет этак пять назад, до выхода своего знаменитого симулятора. Вот и сейчас, они, видно, решили вернуться к истокам. Так что единственной игрой, которую мы увидим в ближайшее время, будет очередной представитель семейства раллийных автогонок по имени Rally Championship '99. Игра хороша, но не слишком ли мало для такой компании?

Действительно, мало.

GREMIIN INTERACTIVE

Еще один крупный европейский издатель, как обычно, представил просто огромное количество новых продуктов. Попытаюсь рассказать о каждом из них, что называется, одной строкой.

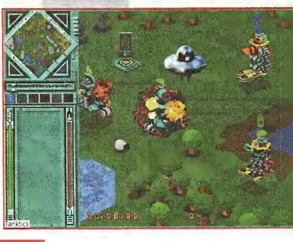
Ряд трехмерных игр, определение жанра которых является достаточно трудоемким занятием, открывает нечто под названием HardWar. Игра представляет собой не обычный симулятор летательного средства будущего, а полноценную «торговую» игру, где вы можете заниматься куплей-продажей, сбором ресурсов и даже разбоем на манер того, как это было реализовано в великой Elite или не менее великом Privateer. Как обычно, потрясающая графика, море взрывов и видео.

Две следующие игры, Wild Metal Country и Tanktics, уже больше соответствуют жанру трехмерных стратегий с видом от первого лица, рожденному небезызвестным Uprising. Причем, если первая игра не так далеко ушла от своего прародителя, то вторая представляет собой, скорее, альтернативный взгляд на войну. Только представьте: вы сами собираете свои средства уничтожения в неком подобии детского конструктора, а потом пускаете их в бой. Самое интересное то, что вы можете навешать на свои танки абсолютно все, благодаря чему игра просто превращается в сражения трансформеров летом в песочнице! Этому способствует и несколько кукольный вид самих моделей. Да и сами разработчики называют свою игру стратегией с чувством юмора.

Еще один представитель «юмористических стратегий», проект Hogs of War, является, скорее пародией на военные игры и идейным продолжателем традиций любимых «Червяков». Собственно, это и есть старые добрые Worms, только выполненные в 3D-графике и со свиньями в качестве главных действующих лиц.


Soulbringer


Wild Metal Country


Tanktics



На стенде Gremlin был просто рай для любителей спортивных игр. Достаточно только перечислить названия, чтобы все стало ясно: Actua Tennis, Actua Soccer 3, Actua Golf 3, Actua Ice Hockey 2, Premier Manager '99 и Pool. Что касается последнего, то, по моему сугубо личному мнению, это лучший симулятор бильярда из всех существующих. Потрясающая графика, точная физика и интуитивное управление наверняка сделают эту игру хитом номер один среди любителей этого вида спорта.

Но народ ждет от Gremlin в первую очередь широко разрекламированный ролевик Soulbringer. И, чтобы не обмануть его ожиданий, на выставке доступ к работающей версии игры получили все желающие. Действительно, на данный момент выполнены практически все обещания, за исключением грамотного искусственного интеллекта. Графика и спецэффекты вполне на уровне, игровое поле свободно вращается и приближается. Только вот пока не понятна система сражений: во время боя вы управляете героем с помощью мышки, и если вам не повезло повернуться градусов этак на десять в сторону от противника, для того, чтобы вы вновь смогли наносить по нему удары, вам понадобится развернуться и, подставив спину под удар, отбежать на безопасное расстояние. Зато система магии и боевых заклинаний сделана очень удачно. Игра выйдет не скоро (в начале следующего года), к тому времени у команды-разработчика есть все шансы сделать из нее «РПГ нашей мечты».

За компанию с Soulbringer была приоткрыта завеса тайны и над другим «мрачным» проектом под названием Blade. По жанру эта игра больше относится к приключенческим играм с элементами action, чем к ролевым. Зато мир готических ужасов, полный тайн и загадок, нам обеспечен. К особенностям игры относят модные в последнее время полную интерактивность окружения и нелинейность сюжета. Причем под первой подразумевают то, что любое оружие, которое есть у врага, можно отобрать, а любой предмет – разрушить. Ну-ну.

Как ни странно, мне больше всего запомнились не игры, а оформление стенда и пресс-релиза. Стильно. Да и игры тоже ничего.

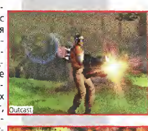
INFOGRAMES

Этот достаточно крупный издатель специализируется в основном на играх для телевизионных приставок, но и компьютеры он не обходит стороной. Причем, если игры типа готовящихся к выходу трехмерных аркад Jest и Space Circus изначально создавались для приставок, то другие проекты нацелены исключительно на PC-рынок.

Среди последних стоит отметить приключенческую игру с элементами action The Insider, повествующую о тяжкой жизни секретного агента, или Silver, больше похожую на серию Final Fantasy. Не были оставлены без внимания и ролевые игры, среди которых выделялся, в первую очередь, еще один вариант на тему Diablo под названием The Lady, the Mage and the Knight. Также на всеобщее обозрение были представлены и два симулятора: Dethkarz – для поклонников сумасшедших гонок и стрельбы, Independence War – для любителей космических сражений.

Но, как и следовало ожидать, наибольшее внимание привлек тот проект, о котором больше всего говорили в преддверии шоу, приключенческая игра с видом от третьего лица под названием Outcast. И, как оказалось, не напрасно. Авторы умудрились выполнить практически все свои обещания, и происходящее на экране действительно стало напоминать качественный мультфильм уровня Toy Story. Причем потрясает не столько графика (да и она просто великолепна), сколько великолепная анимация и разнообразия движений главного героя и врагов. Сделанная на основе воксельной технологии, игра выглядит настолько живой, что начинаешь верить в слова разработчиков о революции в жанре трехмерных игр. Чтобы найти подходящее сравнение, попробуйте вспомнить, как выглядели сюжетные ролики в лучшем квесте прошлого года, Blade Runner. Так вот, в Outcast персонажи выглядят именно так, с тем лишь исключением, что все происходит в реальном времени, а не в заранее просчитанном видеофрагменте! Впрочем, как всегда, смущает лишь одно: небольшая надпись слева от монитора, гласящая о том, что процессор, на котором демонстрировалась игра, есть ничто иное как Intel Pentium II 450 МГц. А учитывая, что воксельная технология не позволяет использовать 3D-ускорители, то подобные системные запросы могут запросто стать реальностью.

Менее грустно обстояли дела на стенде дочерней компании, специализирующейся на симуляторах фирме DID, известной прежде всего благодаря серии своих знаменитых леталок Retaliator, TFX и EF2000. Вообще, я заметил одну маленькую закономерность – чтобы ни делала эта компания, в конечном итоге игра все равно превращается в симулятор. Это случилось и с Epic, ставшим своеобразным серьезным симулятором космических сражений, и с Robocop 3, просто превратившимся в симулятор жизни робота-полицейского. Вот и теперь, дабы не нарушать традиции, компания представила целый ряд игр, которые можно со всей ответственностью назвать серьезными. Среди последних стоит особо отметить Total Air War, игру, имитирующую полномасштабный военный конфликт двух государств. Игрок управляет абсолютно всеми воздушными и наземными войсками, вплоть до систем обнаружения и противовоздушной обороны. Огромное количество опций делают данный продукт просто раем для любителей стратегий. А если вам надоело командовать, то в любой момент можно просто сесть за штурвал и показать, на что вы способны в качестве боевого пилота. Хотя, если честно, мое внимание больше привлек другой проект под названием Wargasm. И прежде всего – своей отменной графикой и интуитивным управлением. Данная игра представляет собой некую имитацию реальных военных действий с использованием абсолютно всех современных средств уничтожения. Вы выбираете сторону (в том числе и Россию), набираете войска и отправляетесь в очередное сражение на пути к мировому господству. Во время боя вы вольны «вселиться» в любого вашего подопечного, взяв в свои руки управление танком, вертолетом, другой военной техникой и даже пехотинцем. А можно вызвать тактическую карту и управлять вашими войсками с высоты птичьего полета. Графическое ядро игры просто великолепно, особенно заслуживает всяческих похвал реализация погодных эффектов – капли дождя, стекающие по лобовому стеклу, выглядят настолько реально, что действительно начинаешь беспокоиться за свой монитор. А в управлении вообще нет ничего лишнего, все просто и понятно. Все практически идеально. Даже не хочется говорить про очередной подвох. А он заключается в том, что на компьютере, близком по конфигурации к тому, на котором был представлен Outcast, один уровень (даже не самый большой) Wargasm загружался около пяти (!) минут. За это время мы с директором этого проекта вполне успели обсудить положе-

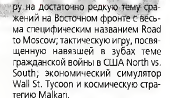

Outcast


Wargasm


Total Air War


Silver





ние дел в России и тенденцию современных компьютерных игр просто «пожирать» системные ресурсы. Такие вот дела.

На стенде было действительно очень много интересного. Кстати, запомнился мне больше не Outcast или Wargasm, а настоящий танк серии M1A2 Abrams, установленный для рекламы последнего.

INTERACTIVE MAGIC

Похоже, что эта компания всерьез занялась продвижением игр восточноевропейских издателей на западном рынке. Не так давно она издала у себя «Вангеров» производства калининградской команды KD-Lab, а теперь практически весь список предполагаемых релизов состоит из творений наших ближайших соседей. Здесь и «тактика в трех измерениях» RoboRumble, и «игра в бога» Knights and Merchants, и «религиозные исследования» Theocracy.

Из игр собственного производства превалировали, разумеется, разнообразные симуляторы, в основном авиационные. На стенде «крутили» и сетевые проекты, посвященные Второй мировой войне,


Ultrafighters

WarBirds 2.01 и Dawn of Aces, современный симулятор истребителя iF/A18 E Carrier Strike Fighter и не менее современный имитатор танка Spearhead, а также футуристический Ultrafighters.

Стратегические игры были представлены, по большей части, классическим походовыми проектами. Из последних стоит отметить игру на достаточно редкую тему сражений на Восточном фронте с весьма специфическим названием Road to Moscow; тактическую игру, посвященную навязшей в зубах теме гражданской войны в США North vs. South; экономический симулятор Wall St. Tycoon и космическую стратегию Malkari.


Grav Armour

Наибольшую шумиху вызвала презентация новой трехмерной стрелялки под названием Shadow Company. Причем игра больше напоминает не классический Quake, а все тот же Wargasm. В Shadow Company вы можете «вселяться» в каждого члена вашей команды, будь то морской пехотинец или пилот вертолета. Разница между двумя играми заключается лишь в том, что в последней вы управляете не целым государством, а небольшим отрядом наемников, выполняющих разнообразные задания с целью наживы. Как всегда, особое внимание уделяется графике и физической модели.

I-magic всегда оставалась I-magic. Хорошо, когда есть компании, которые продолжают производить походовые игры. А что касается Shadow Company, то тут уж как повезет, а именно, кто успеет выпустить свой продукт раньше – DID или Interactive Magic

INTERPLAY

Похоже, что Interplay всерьез решила вернуть себе звание крупнейшего мирового издателя, представив на суд общественности целую гамму разнообразных проектов. Причем остались довольны и любители «стрелялок», и фанаты стратегий, и поклонники ролевых игр. Для последних там было сразу два повода для торжества, давали «пощупать» и Baldur's Gate, и Fallout II. И оба проекта, надо сказать, оказались весьма приятными «на ощупь». Особенно Baldur's Gate. Правда, интерфейс пока еще немного не доработан, но графика и сражения уже на уровне. Похоже, что игра все-таки станет самым красивым ролевым продуктом, затмить который сможет только, пожалуй, Diablo II и Atria II (о последней – чуть позже). А достигается это в первую очередь разнообразием и уникальностью ландшафта. По заверениям разработчиков, вам не удастся найти даже два одинаковых уголка в этом огромном мире. Что ж, будем ждать – выход игры намечен на конец этого года.

Самой же хорошей новостью о Fallout II будет то, что игра практически не отличается от своего предшественника. Interplay не стала ничего менять, посчитав, что какие-либо переделки могут пойти только во вред потенциальному хиту. Зато появилось море дополнительных возможностей, о которых мы могли только мечтать в первой части. Особо распространяться на эту тему не буду – к моменту выхода журнала в свет игра уже должна будет появиться в продаже.

Но все же наибольшее внимание к стенду проявили любители всевозможных «стрелялок» и аркад. Еще бы: ведь демонстрировались такие потенциальные хиты, как полностью трехмерный Earthworm Jim 3D, долгожданный Descent 3 и многообещающая Messiah. Несмотря на то, что выход последних двух проектов был опять отложен (на это раз на начало следующего года), обе игры выглядели очень даже неплохо. В последнее время стало появляться очень много игр на тему, открытую Descent, но третья часть этой знаменитой игры сможет, пожалуй, затмить все предыдущие варианты сражений летательных аппаратов в замкнутом пространстве. Причем игра привлекает не столько весьма качественной графикой, сколько возможностью полетать в небесах и насладиться великолепными атмосферными эффектами в виде дождя и снега, реализованными на редкость качественно и добротно.

Messiah же большинство интересовала только лишь исключительно с точки зрения графики. Не знаю, что ожидали увидеть другие, но мне игра действительно понравилась, хотя она и не смотрится после выхода Unreal так революционно. Зато возможность «вселиться» в любой персонаж и управлять его действиями откровенно радует.

Как ни странно, все игры Interplay (за редким исключением в виде второго Fallout) отличались в первую очередь великолепной графикой. Похоже, что компания решила сделать ставку именно на визуальные эффекты. Или они просто окрылены успехом Descent: FreeSpace?

JAMIE & DOKEBI

«Корейцы атакуют!» Наверное, именно эта тема была бы главной на повестке дня закрытого заседания европейских компаний-участников выставки, если бы такое проводилось. И в самом деле, на ECTS имели свой стенд более 10 южнокорейских компаний. Но реальную конкуренцию западному рынку пока в состоянии оказать, пожалуй, только две. И


Atria II

обе компании решили начать покорение этого рынка именно с создания приключенческих игр. Причем ни одну из них нельзя назвать просто квестом: каждая сочетает в себе и стратегию, и action, и ролевую игру. Это, конечно, не ново, но вот графика в обеих играх может дать фору любому «европейцу».

Atria II производства Jamie повествует о вечной борьбе добра и зла, погружает игрока в мирfantasy, полный эпических битв и ужасных чудовищ. Не знаю, как сюжет (скоро должна будет появится бета-версия этой игры, вот тогда и посмотрим), но графика просто потрясает. Похоже, что если ребятам из Jamie удастся найти нормального издателя и выпустить игру вовремя, Blizzard'у придется опять откладывать выход Diablo II.

Вторая игра, AtrOcity от Dokebi, бросает нас в город будущего, мрачный мир в стиле cyber punk. Управляя наемником, игроману предстоит выступить в роли частного детектива и раскрыть не одну тайну этого странного города. Помимо предыстории, основным достоинством этого проекта можно, пожалуй, назвать полностью трехмерный мир с возможностью свободного вращения камерой, по уровню детализации не уступающий заранее просчитанному (вроде Diablo или Fallout). Правда, для того чтобы насладиться этой красотой, вам обязательно потребуется MMX-процессор и 3D-ускоритель.

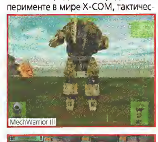
Если в прошлом году все хотели «убить» Diablo, то в нынешнем пытаются превзойти еще не появившуюся вторую его часть. По-моему, ближе всех к этой «заветной цели» подобрались именно корейцы.

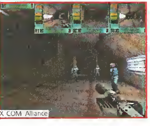
MICROPROSE

Как ни странно, стенд этого известнейшего издателя был почти полупустым. И дело тут не в том, что в последнее время это уважаемую компанию постигли трудности и она стала выпускать меньше компьютерных игр. Напротив, здесь можно было найти проекты на любой вкус. Только вот стоит учитывать и то, что выставка проходила в Лондоне, а британцы не очень-то жалуют американское искусство. Поэтому без должного внимания осталась вся линия продуктов Star Trek, вторая часть авиасимулятора Top Gun: Hornet's Nest и столь ожидаемый MechWarrior III.

Впрочем, около одной игры из вселенной Star Trek все же всегда присутствовала небольшая группа любопытных. Еще бы: ведь Klingon Honor Guard будет первым продуктом, выпущенным на «движке» от Unreal. И, надо заметить, посмотреть было на что – воистину, с таким мощным «движком» можно творить чудеса. Вот только все приводит к еще большему возрастанию системных требований. К тому же Star Trek у нас популярен еще меньше, чем в Великобритании, где его, по крайней мере, хоть показывают.

Вторая игра на том же «движке» выйдет гораздо позже, скорее всего, следующей весной или летом. Речь, конечно же, идет об очередном эксперименте в мире X-COM, тактической «стрелялке» X-COM: Alliance. По своей сути игра напоминает некую смесь Rainbow Six со Space Hulk, с сильным креном в сторону второй его части. На данный момент сказать что-то определенное практически нельзя, так как готовы лишь базовые модели и основные декорации. Ни о каком командовании подразделением не шло и речи, да и воевать было не с кем – враги просто были тупо расставлены по коридорам. Пока можно с полной уверенностью говорить лишь о графике – она вполне на уровне Unreal (это и понятно).


MechWarrior III


X-COM: Alliance



Меньше внимания уделялось авиасимуляторам, но и здесь было на что посмотреть. Во-первых, в самое ближайшее время появится долгожданный European Air War, повествующий о тяжелых буднях летчиков времен Второй мировой. Во-вторых, тот же Top Gun: Hornet's Nest, продолжение весьма неплохой в свое время игры, тема которой, пожалуй, никогда не устареет. И, наконец, Falcon 4.0, который, по заверениям создателей, просто установит новый стандарт в области симуляторов. Ну, насчет «нового стандарта» я ничего не могу сказать, но вот игра выглядит очень приятно и со стороны графики, и со стороны управления.

Все же посетителей больше всего привлекали не игры, а шляющиеся повсюду громадные червяки, увешанные оружием, взрывчаткой и овечками. Эти ребята были призваны рекламировать третью часть знаменитых Worms под весьма обнадеживающим названием Armageddon.

MICROSOFT

А вот урбанистически оформленный стенд этого гиганта собирал, в основном, любителей всевозможных хитроумных игровых приспо-

соблений. Еще бы: продолжая свою серию джойстиков SideWinder, Microsoft представляла новое поколение геймпадов, SideWinder FreeStyle Pro. Выглядящее как обычный геймпад, данное устройство позволяет управлять движением не с помощью обычной крестовины, а просто наклонами самого джойстика в сторону. Т. е. вы ничего не нажимаете, а просто вертите его в руках. Единственным продуктом, который поддерживал этот режим, был мотосимулятор Motocross Madness, и надо сказать, реализовано это было не самым лучшим образом – наклон не совсем соответствует тому, что происходит на экране. С другой стороны, это пока первая демонстрация возможностей нового геймпада; возможно, в будущем все будет реализовано более грамотно.

Вторым по популярности был руль с обратной связью и с очень длинным названием Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel. В принципе, огромное количество производителей представили подобные приспособления. Это и Thrustmaster, и Logitech, и ACT Labs, и SC&T, и ANKO, и еще многие другие. Только вот руль от Microsoft был интересен в первую очередь тем, что, в отличие от всех остальных, он использует не технологию I-Force, а свою собственную систему обратной связи. И по мнению большинства экспертов, именно джойстик от Microsoft более перспективен.

Не знаю, как другим, а мне этот руль понравился. Реализация эффекта намного лучше, чем это сделал Thrustmaster. Оказывается, и Microsoft умеет делать вполне нормальные джойстики...

MINDSCAPE

А вот здесь правил бал Creatures 2. Решив составить конкуренцию микропрозовским червякам, по залу спокойно ходили норны и гренделы, призывая всех посетить этот стенд. Правда, иногда к ним присоединялась пара людей, одетых в костюмы кошки и собаки. Что рекламировали они, было непонятно до тех пор, пока не выяснилось, что Mindscape решила выставить на всеобщее обозрение третью версию своего варианта «компьютерного Тамагочи» – проект Catz and Dogz 3.


Catz and Dogz 3

Разумеется, было здесь на что посмотреть и поклонникам традиционных развлечений. Правда, большинство интересовали только два проекта. Первый из них, Warhammer 40.000: Chaos Gate, ждут не только поклонники этой вселенной, но и просто любители хороших стратегий, так как это одна из самых многообещающих пошаговых тактических игр, действие которой происходит в далеком будущем, во времена жестоких сражений и межзвездных перелетов. Похоже, что SSI, создатели этого проекта, не только накопили большой опыт во время работы над предыдущими играми этого жанра, Wages of War и Soldiers at War, но и наконец-то решили переделать графику, и теперь пугают нас цифрами в 25 Мбайт анимации на один персонаж. Впрочем, выглядит это действительно очень приятно (особенно взрывы и прорисовка движений), по качеству графики игра приближается к Fallout, что уже хорошо, если вспомнить предыдущие части.

Вторым проектом, интересующим не только любителей авиасимуляторов, но и, надо думать, большинство жителей нашей страны, был, конечно же, SU-27 Flanker 2.0. Правда, в последнее время информации об этой игре было все меньше и меньше. На прошедшем весной этой года «Аниграфе» показали лишь «авишку», демонстрирующую графику просто потрясающего качества. Теперь авторы пошли дальше и представили уже работающую версию. Только вот незадача: показанный код был шестимесячной давности, т. е. появился еще до того момента, на основе которого был сделан тот мультик. Непонятное что-то творится с игрой.. А по тому, что было представлено, довольно сложно судить о достоинствах – это напоминает типичный современный авиасимулятор, не лучше, не хуже.


SU-27 Flanker 2.0

Стенд, на котором было больше всего всякой «живности». Точнее, людей в костюмах последней. А вообще, ничего особенного. Если бы еще не «темная история» со вторым Flanker'ом...

NIKITA

Один из самых старейших российских производителей тоже имел свой стенд на выставке. Помимо неотъемлемых для этой компании обучающих программ были и проекты для «нормальной» играющей публики. К большому сожалению, Parkan II официально не показывали, зато позволяли всем желающим приобщиться к «Железной Стратегии». Долго об игре распространяться не буду, тем более что жанр ее ясен из названия. Просто это еще одна очень красивая стратегия в реальном времени с видом от первого лица, повествующая о сражениях все тех же гигантских роботов. Похоже, что это тема привлекательна и для наших производителей, что вполне логично, так как это ответвление в жанре real-time стратегий сейчас находится на подъеме. Будем надеяться, что «Никите» удастся закончить игру вовремя, да и нормальный западный издатель здесь не помешает.

Хорошо, когда на такой выставке встречаешь своих. Во-первых, есть с кем поговорить на родном языке. Во-вторых, становится не так обидно за Россию.

NOVALOGIC

Компания, традиционно специализировавшаяся в «потребительском» жанре симуляторов, не отходит от своих традиций до сих пор. Правда, со временем игры этого производителя все-таки становятся более серьезней, умудряясь при этом оставаться доступными обыкновенному игроману, не желающему штудировать многотомные инструкции, похожие на справочник по управлению настоящим истребителем. С другой стороны, последние авиасимуляторы этой компании горячо любимы поклонниками сетевых сражений, в первую очередь благодаря системе Integrated Battle Space, позволяющей участвовать в многопользовательских войнах обладателям разных игр. Т. е., если вам нравится F-22 Raptor, то покупайте этот авиасимулятор. Если вы любитель старого доброго F-16, то приобретайте Multirole Fighter, а если вы хотите поддержать честь российского оружия, то ваше место за штурвалом MiG-29 Fulcrum. Тем более, что две последние игры уже должны были появиться в продаже.

Помимо этих проектов внимание общественности было приковано к еще одной игре, которую тоже можно с полной уверенностью назвать симулятором. Симулятором спецназа. Речь идет об очередном продукте в жанре тактической «стрелялки», внезапно ставшем в последнее время очень популярным. В Delta Force вам, как всегда, предстоит управлять небольшим отрядом бойцов элитного подразделения и с оружием в руках доказывать очередным террористам и наркобаронам, что они в корне не правы. Игра обладает приятной графикой и смотрится очень реалистично, но до хита прошлого месяца Rainbow Six (Red Storm) она все-таки не дотягивает. Хотя, разумеется, своих поклонников данный продукт несомненно найдет, тем более, что сражения здесь намного более масштабны по сравнению с игрой от Тома Клэнси. В Delta Force с каждой стороны участвуют по несколько десятков бойцов, и здесь очень важную роль играет правильная расстановка своих подразделений и предварительная разведка местности.

Все очень грамотно, только вот смущает то, что, по непроверенным данным, Delta Force вовсе не поддерживает трехмерных ускорителей. Интересно, во что тогда выльются системные требования, а?

SCI

Многим эта компания запомнилась по безусловному хиту прошлого года, «автосимулятору» Carmageddon, претендующему на звание самой кровавой игры. И эти ребята, не жалея средств и нервов представителей Комитета по морали художественной продукции США, собираются на радость нам выпустить вторую версию этого потрясающего action'а под весьма стильным названием Carmageddon II: Carpocalypse Now. Дабы меня не обвиняли в садизме, я не буду расписывать подробностей предстоящей игры, тем более что большинство наших читателей их знает. Нет, все-таки скажу: возможность по-разному травмировать пешеходов и отрубать им любые конечности – это просто здорово! А открывание дверей на ходу с попутным сшибанием какой-нибудь зазевавшейся старушки!! А запекшаяся кровь на лобовом стекле!!! А чья-то рука, зажатая дверью!!!! А туловище собаки на бампере!!!! А ...!!!!!! (Дальнейшее затерто цензурой.)

Многие сторонники подобных игр считают, что они позволяют снять напряжение и уменьшить случаи проявления насилия в реальной жизни. Противникам же рекомендую на ночь перечитывать статью Дениса Чекалова «Время новой морали». Только после этого не надо брать топор и идти громить ближайший магазин видеоигр!

SOUTHPEAK INTERACTIVE

Типичный пример, когда компания, до этого никогда не занимавшаяся компьютерными играми, а проводившая серьезные исследования в области профессионального применения видеоаппаратуры и установившая не один видео- и аудиостандарт, вдруг решила приступить к созданию электронных развлечений. Произошло это благодаря созданию новой и, по мнению многих, революционной технологии Video Reality, призванной вернуть интерес к приключенческим играм с использованием полнометражного видео. Только вот первый проект, использующий эту систему, так и не смог стать каким-то открытием. Сделанная в классе классического триллера и повествующая о кознях жестокого Чингис-Хана, игра Temujin стала известной только благодаря первому случаю применения Video Reality. Памятуя об ошибках прошлого, теперь компания в первую очередь делает ставку не на графику, а на играбельность и сюжет, намного более важные для хорошего приключения, чем качественные картинки. И как результат, обе готовящиеся к выходу игры, Dark Side of the Moon и 20.000 Leagues. The Adventure Continues, будут практически не линейны, т. е. загадки и головоломки можно будет решать в любой последовательности и, соответственно, приближаться к развязке сюжета разными путями.

Насколько это близко к истине и насколько хорош сюжет, я не знаю, но вот в том, что с графикой Video Reality может творить чудеса, я убедился на «все сто».

TAKE 2 INTERACTIVE

Похоже, что эта компания заключила очень выгодную сделку. Ведь именно она стала первым издателем, подписавшим соглашение с объединением разработчиков Gathering of Developers об эксклюзивном распространении их продукции. А в это объединение входят такие известные производители, как Epic Megagames, 3D Realms, Edge of Reality, PopTop Software, Ritual Entertainment и Terminal Reality. Благодаря этим разработчикам, Take 2 без игр, пожалуй, не останется. Причем многие из них уже сейчас претендуют на то, чтобы стать хитами. Это и удачное сочетание приключенческой игры с ролевой (Biosys), действие которой разворачивается в странном и непонятном мире нашего будущего, это и очень красивая трехмерная «стрелялка» Max Payne, которая также привлекает присутствием ролевых элементов, это и забавная аркада с видом от первого лица под названием Montezuma's Return, это и долгожданная вторая часть любимого многими экономического симулятора Railroad Tycoon II.

Там же на стенде разместилась и Red Storm Entertainment, пока еще не решившаяся на присоединение к G.o.D. Похоже, что авторам все-таки надоело использовать имя Тома Клэнси в названиях своих игр, и новый после Tom Clancy's Rainbow Six проект уже не несет в своем названии ссылку на этого замечательного писателя. Речь идет о неком подобии стратегии в реальном времени, игре Dominant Species, повествующей о тяжком труде селекционера по созданию новой расы. Главное в этом полностью трехмерном мире – не просто наклепать побольше солдат и отправить их на врага, а путем тщательных опытов и экспериментов создать такого монстра, который одним своим видом был бы способен обратить врага в бегство. Особенно авторы настаивают на том, что в этом мире земляне являются кровными врагами нашей могучей расы. Наконец-то хоть кто-то восстановит справедливость поруганных орков!


Montezuma's Return

Вот уж точно, менеджеров этих компаний нельзя обвинить в халатности. Все получили то, что хотели: Take 2 – талантливых разработчиков, G.o.D. – крупного издателя, мы с вами – хорошие игры. ■



HEAVY GEAR 2

ИНТЕРВЬЮ С ПРОДЮСЕРОМ ИРЫ

Разумеется, намного интереснее было бы услышать мнение создателей этих игр и спросить их, что они думают по поводу своих творений. Вот и мы не прошли мимо возможности задать пару вопросов относительно этой весьма интересной темы, встретившись во время лондонской ECTS с главным продюсером серии Heavy Gear Дэвидом Джорджесоном (David Georgeson) и договорившись об этом интервью. Вообще, мы выбрали Дэвида не случайно – он имеет большой опыт работы над симуляторами боевых роботов, ведь именно он ответственен за предыдущие игры Activision этой серии. Карьера же самого Дэвида началась восемь лет назад, когда в далеком 1990 г. он присоединился к SSI в работе над «золотой серией» ролевых игр (AD&D Pool of Radiance). Оставшись не в восторге от компьютерной индустрии, он организовал свою компанию по производству настольных игр и миниатюр гигантских роботов, наподобие тех, что до сих пор выпускает FASA по вселенной BattleTech. Но, впрочем, призвание быстро взяло свое, и через пару лет Дэвид стал работать на Domark, участвовал в разработке ряда симуляторов и такого достаточно нашумевшего продукта, как Absolute Zero. После образования EIDOS Дэвид вернулся в Лос-Анджелес и перешел в Activision, заняв там роль генерального продюсера таких хитов, как MechWarrior II: Mercenaries и Interstate '76. В Activision он и работает до сих пор.





«ИГРОМАНИЯ»: По сюжету Gear более быстр и маневренен, чем стандартный Mech. Однако в первой части мы не часто могли этим воспользоваться, не считая возможности двигаться вбок и включать гусеничный ход. Связано ли это с некоторой ограниченностью старого «движка» от MechWarrior II и будет ли исправлено это досадное обстоятельство в Heavy Gear II?

DAVID: Все ограничения HG1, свидетелями которых вы стали, исчезли в HG2. Сейчас у нас на руках абсолютно новый («с нуля») «движок» под названием DarkSide. Все коды искусственного интеллекта, физики, анимации и прорисовки были полностью переписаны. Если речь зашла о передвижении, то теперь вы сможете ходить, приседать, двигаться на коленках, бежать, ложиться на землю, ползти, скользить в сторону, прыгать, кувыркаться (в космосе) и многое, многое другое.

«ИГРОМАНИЯ»: Хм-м, интересно. А что тогда Вы скажете об искусственном интеллекте? Давайте начистоту: в первой части он выглядел не настолько хорошо, особенно, когда компьютер пытался спрятать своих Gear за камнями или зданиями. Умный игрок мог спокойно расстрелять их – компьютер просто не замечал его!

DAVID: AI значительно улучшен. Если вы выстрелите в охранника базы с достаточной дистанции, то он отойдет под прикрытие и вызовет подкрепление . этим подкреплением может быть и артиллерийская поддержка. Если вы внезапно встретите отряд врага в открытом поле, то он моментально разобьется на несколько звеньев. Одна команда укрепит позиции и будет подавлять вас огнем, в то время как другая попытается вступить в бой или обойти с флангов. Он умеет делать еще много подобных вещей.

«ИГРОМАНИЯ»: А что по поводу уровня интеллекта ваших напарников? Планируете ли Вы сделать совместную игру более значимой?

DAVID: Тактика вашего отряда является очень важной в этой игре. Вы можете послать ваших подопечных разведать холмы, позволить им охранять определенный участок, устроить засаду и приказать не стрелять до тех пор, пока противник не подойдет на достаточное расстояние (а затем крикнуть «Огонь!»), установить уровень агрессивности в модели поведения напарников. Так как радар в это игре действует только на уровне прямой видимости, то разведка и незаметность здесь критичны.

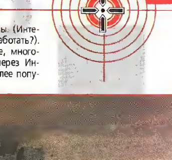
«ИГРОМАНИЯ»: Вернемся к более насущным проблемам. Игра работает только на компьютере с 3D-ускорителем. Не думаете ли Вы, что программное ускорение «мертво» (или будет таковым через пару месяцев)?

DAVID: Да. В последнее время программное ускорение выглядит все хуже и хуже и требует все большей и большей мощности от компьютера. Заставлять процессор выполнять всю графическую работу означает, что вы отказываетесь от проработанной физики, грамотного AI и геометрических преобразований (частых в полигональной среде).

«ИГРОМАНИЯ»: Одной из причин популярности MechWarrior II Mercenaries было некоторое ограничение материальных ресурсов. Из-за этого появлялся новый стимул пройти миссию как можно лучше, иначе могло не хватить денег на ремонт. Но подобные ограничения начисто отсутствовали в первой части Heavy Gear, что до некоторой степени расслабляло игрока. Не планируете ли Вы изменить ситуацию во второй части?

DAVID: Мы не хотим, чтобы игрок занимался менеджментом ресурсов в течение всей кампании, но во время прохождения миссий вам обязательно придется столкнуться с ограниченностью ресурсов. К тому же, это делает нашу новую систему рукопашного боя еще более значимой (ведь кулаки у вас никогда не кончатся :-).

«ИГРОМАНИЯ»: И снова вспоминаем MechWarrior II: Mercenaries. В Heavy Gear II речь идет о неболь-



шом отряде коммандос, так что было бы здорово, если бы была возможностью захватывать вражеских роботов и вооружение, сохраняя их до следующей миссии (ведь коммандос всегда действовали во вражеском тылу и использовали «подручные средства») Что Вы думаете об этом?

DAVID: Конечно же, вы получите возможность захватывать новое оружие и технологии. Помните, что вы сражаетесь уже не на Terra Nova. Это абсолютно другая планета (Caprice), и технологии там тоже совершенно другие. К тому же, Caprice захвачена Землей... а Земля очень развитая планета. Теперь вы не просто сражаетесь с Gear противника во время пикника... (очень злобный смех :-).

«ИГРОМАНИЯ»: Еще один вопрос «не по теме». Все игры Activision (MechWarrior II, Ghost Bear's Legacy, Mercenaries, Heavy Gear, Battlezone) начинаются с великолепного, но довольно жесткого ролика. Во всех роликах сначала кого-то долго и красиво показывают нам со всех сторон, а потом этого кого-то столь же красиво взрывают. Этот подход, ставший чуть ли не торговой маркой, по которой можно узнавать Ваши игры, является чистой случайностью, или же Вы так и планировали с самого начала?

DAVID: Что ж, про торговую марку я ничего не знаю... но я скажу вот что. Мы только что закончили заглавный фильм, и это просто лучшее, что было сделано к сегодняшнему дню К тому же, он очень близок по духу к тому, что действительно представляет собой игра в HG2. Кстати, на этот раз герой не умирает в конце мультика :-). Нам это немножко надоело.

«ИГРОМАНИЯ»: По старой доброй традиции, хотелось бы задать пару вопросов о Вас и Вашей команде, Вы не против? Вы являетесь продюсером многих известных компьютерных игр, а играете ли Вы сами в игры? Если да, то каким жанрам Вы отдаете предпочтение? Назовите, по Вашему мнению, самые великие игры «всех времен и народов»

DAVID: Я играю в игры практически всех жанров. Недавно вот приобрел Caesar III (но так и не посмотрел его, работа...). Недавно поиграл в Descent: Freespace (понравилось) и Ultima Online (а это больше пристрастие, чем развлечение). Конечно, я много играл в Quake II и очень жду C&C: Tiberian Sun.

Лучшие компьютерные игры? Это сложнее. Я, пожалуй, поделю их на две части: «старые» игры (десять лет и позже) и «недавние» (вышедшие в последние пять лет). Старые игры: Mule, Archon/Adept, Ball-Blaster, Miner2049er, Ultima II & III, Mail-Order Monsters. Новые: WarCraft II, Dark Forces, Quake II, Civilization II и MechWarrior II.

«ИГРОМАНИЯ»: Что Вы думаете о многопользовательских играх с использованием возможностей Интернет?

DAVID: Мне кажется, именно там будет происходить основное действие в ближайшие пять лет. Я думаю, Electronic Arts (посредством Origin) действительно является пионером со своей Ultima Online и «свободными миссиями» к Wing Commander. Они действительно на пути к успеху. Конечно, остаются прежние проблемы со связью и объемом, но в последнее время они решаются с феноменальной быстротой. Что ж, я слежу за усилиями EA

«ИГРОМАНИЯ»: А что, по Вашему мнению, важнее для хорошего продукта: одиночная игра или многопользовательская?

DAVID: Обе. Определенно. Я не думаю, что на данный момент какая-либо игра, оказывающая на рынок влияние меньшее, чем Quake, сможет выйти только в многопользовательском варианте. (К тому же, европейцам приходится платить за все звонки из дома а они просто ненавидят платить за каждую сыгранную игру.) Лично я думаю, что одиночная версия какого-нибудь симулятора или стрелялки просто не сможет существовать без многопользовательской версии. (Это не относится к ролевым играм, по-моему, они прекрасно обходятся и без нее.)

«ИГРОМАНИЯ»: И, наконец, наверно, самый сложный вопрос. Вы не могли бы дать свой прогноз на недалекое будущее: что Вы думаете об индустрии компьютерных игр и о ее новых тенденциях и направлениях?

DAVID: М-да. Большой вопрос. Игры на телевизионных приставках станут все более и более популярными, но так как одновременно увеличится и весь рынок, компьютерные игры будут вне опасности. Игроки начнут уставать от бесконечных продолжений и займутся поиском действительно оригинального содержания и играбельности. Игры перестанут фокусироваться на спецэффектах, так как ускорители позволят делать это намного проще и быстрее. Это позволит играм заполучить «оригинальное содержание и играбельность»... как и будут требовать от них игроманы. (Интересно, а как это будет работать?). Как и описывалось выше, многопользовательские игры через Интернет станут намного более популярны.



«ИГРОМАНИЯ»: В заключение, что бы Вы хотели сказать российским игроманам в целом и нашим читателям в частности?

DAVID: Привет! :-) Мы не имели с вами особого контакта в прошлом в связи с политическим барьерами. Но сейчас все это ушло, и мне бы хотелось узнать как можно больше о том, что вы из себя представляете, в какие игры играете и чтобы вы хотели увидеть в будущем. Вас же здесь столько! Неплохо было бы увидеть, умеем ли мы делать игры, которые бы нравились и в этой части земного шара.



«ИГРОМАНИЯ»: Что ж, спасибо за интервью, желаем удачи в Вашей работе и надеюсь, что мы увидим от Вас еще не одну блестящую игру в самом ближайшем будущем!

DAVID: Спасибо. Я надеюсь, что смогу это сделать для вас :-). Увидимся!

■



AMEN: THE AWAKENING

Разработчик Cavedog Entertainment
Издатель GT Interactive
Выход июнь 1999 г.
Жанр action/adventure

Канун Рождества Христова 2032 года. Последние покупатели покидают магазины, рабочие оставляют станки и машины, родители укладывают детей. Все засыпают безмятежным сном, человечество еще не знает, что его ожидает на следующий день. Неожиданно проснулась темная и непонятная сила, заставляя людей творить Зло. Волна хаоса и террора захлестнула планету. Никто не знает, в чем причина. Нездоровая экология? Воздействие космоса? Почему одна треть населения Земли объявила крестовый поход против своих братьев и сестер, взрывая дороги, поезда, самолеты, со сладострастием маньяков уничтожая все прекрасное и живое? Кажется, наступил конец всему. Чтобы остановить насилие, Европейская организация противодействия создает в Западной Европе Зону безопасности, где еще возможно обеспечить населению спокойную жизнь. Особенно опасным является положение в Северной Америке, где выжившие из ума, так называемые Afflicteds, стремятся к полному уничтожению нормальных людей. Их целью в первую очередь оказываются военные и правительственные учреждения.



Amen представляет собой очень смелое решение в разработке игр подобного жанра: частично триллер, частично экшн, частично решение паззлов, отличные видеовставки, убийственная музыка. И все это основывается на глубокой проработке характеров персонажей. Общая атмосфера игры напомнит вам фильмы мастера черной фантастики Джеймса Кэмерона («Чужие», «Терминатор I–II», «Бездна»).

Главный герой Bishop Six – кареглазый ветеран спецподразделений Британии, член суперсекретного отдела SAS. Он дает согласие на участие в секретной операции, главная задача которой – найти причины появления Afflicted'ов, а также средства борьбы с ними. Это довольно сложно сделать уже потому, что поначалу они ничем не отличаются от обычных людей, и лишь по истечении довольно продолжительного времени обнаруживается прогрессирующая мутация. Bishop – не традиционный костолом, семипудовым кулаком прошибающий лоб противника, а интеллектуал, порядка на три выше привычных нам героев игр подобного жанра. Разработчики считают самым главным отличием их нового продукта то, что герой не купается в крови, а изящно и красиво обыгрывает противника. Одна их основных задач разработчиков – создать игру, которую можно было бы пройти, никого не убивая. Это не означает, что в ней совсем не будет действия, однако насилие станет всего лишь одним из возможных решений проблемы, причем не самым лучшим. Четверых охранников у входа можно перещелкать одного за другим, но есть гораздо лучший вариант: найти вентиляционную трубу и бесшумно обойти их. Или возьмем для примера дренажное помещение, в которое сходятся трубы со всего здания. Вам необходимо миновать яму, полную крыс. Можно прыгнуть вниз и начать стрельбу, но тогда из каждой трубы повалят охранники. А можно спокойно перебраться на другую сторону с помощью длинной доски. Однако и путь насилия также приведет вас к успеху – хотя и окажется более сложным.

Вам предстоит проходить не миссии или уровни, а так называемые акты, которые должны подчеркнуть приоритет сюжета в игровом процессе и служить для его развития. Возможно, какие-то игроки и попытаются вначале действовать по принципу «убей их всех», но рано или поздно они забудут об этом, увлекшись занимательным сюжетом. Структура некоторых актов подобна обычным миссиям, других – кардинально отличается. Часть актов будет маленьких размеров, часть будет представлять собой многие квадратные мили, раз в десять превосходя по размерам традиционные уровни в подобных играх. Для их отображения потребуется сразу несколько мэп-файлов. Они представляют из себя разнообразные территории: подземки, туннели, военные комплексы. Кое-что еще авторы держат пока в секрете. Всего актов будет около полутора десятков. Главное в игре – не поиск красного ключа к красной двери, а беседы с NPC и разгадывание головоломок. При решении некоторых из них вам потребуется собирать предметы и комбинировать их. В других случаях достаточно немного пораскинуть мозгами. В игре будут присутствовать цели, но не думайте, что после их выполнения достаточно тюкнуть кнопку выхода и расслабиться, пока крутится видеоролик и подгружается следующий брифинг. Напряженный сюжет не даст вам ни минуты покоя до самого финала.

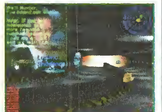
Обитатели игрового мира снабжены сложным искусственным интеллектом, работающим по принципу акции и реакции. Если вы взорвете что-нибудь, стоит ожидать, что враги со всей округи сбегутся на шум. Дайте своему оппоненту только раскрыть рот – и он заозпит, призывая на помощь. Все, что является материальным в жизни, можно потрогать и в игре. Разбейте окно и используйте осколок в качестве ножа. Попав в огромный транспортный самолет, вы обнаружите, что его планировка в точности соответствует реальной, а не смоделирована досужими левелмейкерами из абстрактных комнат и коридоров. При его разработке авторы долго и нудно изучали все кнопочки, тумблеры, досконально входя в роль почемучек, с глупым видом спрашивающих: «А это зачем?». В результате они добились абсолютной достоверности всех деталей. То же можно сказать и о разработке концепции аэропорта – те, кто был в Питтсбурге, сразу его узнают. Bishop постоянно поддерживает контакт с штаб-квартирой благодаря мобильному передатчику Luman MC. С его помощью агент получает новые сведения и инструкции. Ученые, специа-

листы по вооружению и военные эксперты смогут помочь вам советом. Набор оружия разнообразен – от пары кулаков до ракетницы, штурмовой винтовки и ручных гранат.

BHUNTER

Разработчик InterActiVision
Издатель InterActiVision
Выход весна-лето 1999 г.
Жанр action/shooter





Вы можете не поверить, но опять наступило далекое будущее и, как это уже всем известно, ничего хорошего там и ожидать не следует. Земля стоит очень дорого, люди стремятся иметь все удобства (магазины, кафе, больницы и т. п.) в непосредственной близости от своих жилищ, что служит причиной устремленности футуристической архитектуры ввысь. Это уже не привычные нашему глазу небоскребы, а какой-то мерзкий нарост на лике Земли, что-то похожее на огромный, некрасивый, вечно меняющий свои и без того безобразные формы муравейник. Машины на воздушной подушке заменили автомобили. На этой почве пышным цветом расцвела преступность. Полиция и органы правопорядка давно уже превратились в притоны коррумпированных преступников. Кто-кто, а они не захотят помогать униженным и обездоленным.

И тогда на смену официальным стражам приходят охотники. Они не стремятся к Добру как таковому, но за хорошую плату способны решить все ваши проблемы. Вы и есть тот охотник, который гонится за славой и звонкой монетой, берется за самые безнадежные дела. Вы оказываетесь за рулем высокоманевренного истребителя на воздушной подушке. Столкновения и взрывы основываются на реальных законах физики. На протяжении всей игры выдерживается режим крайне высокой скорости – не только на заполненных людьми улицах, но даже внутри помещений. Предполагаются достоверные и впечатляющие спецэффекты: дым, огонь, взрывы, обещана перенасыщенность оружием разных модификаций. Помимо сетевого мультиплейера поддерживается режим сплит-скрин.

DESTINY

Разработчик и издатель
Web.works Interactive
Выход весна-лето 1999 г.
Жанр role-playing game

Орды варваров разрушили великую древнюю цивилизацию и захватили ее столицу – Jade Palace. Части жителям удалось спастись, но при этом погиб Учитель Ли. Варвары представляют серьезную опасность не только благодаря своей физической силе: их шаманы способны оживлять мертвецов. Небольшая горстка спасшихся, преследуемая беспощадным врагом, брела через горы в надежде достичь плодородной мирной долины. Их цель достигнута, и изгнанники получают возможность отстроить новый город. Но смогут ли они это сделать? После смерти великого Учителя Ли среди народа нет былого единства. Власть захватили его первый ученик, именуемый Старшим братом, и генерал Ngaw. Вместе они отстраняют от управления второго по значимости последователя Ли – Второго брата. Не затаил ли он обиду? Не он ли помогал варварам напасть на след беглецов? Не окажутся ли распри среди последователей Учителя Ли гибельными для всего народа? Так начинается сюжет Destiny.

Объектом, вдохновляющим разработчиков, стала тысячелетняя культура древнего Китая. Роскошная графика позволит в полной мере погрузиться в этот мир, а путешествовать по нему вы станете в облике одного из пяти героев. Пока из них готовы трое – ниндзя, мечник и монах. Тем, кто пройдет игру за каждого, но все равно не наиграется досыта, предоставится возможность скачать новые типы персонажей. Точно так же вы сможете добавлять в игру новые карты, квесты, дополнительных монстров и NPC, что позволит играть сколь угодно долго.

Ниндзя принадлежит к клану Domo. Он очень тесно связан с кланом Драконов, главным образом кровными узами. Первая организация состоит исключительно из женщин – дочерей знатных самураев и военачальников, в то время как Dragon Clan Samurai – мужской клан. Ниндзя отличаются способностями к шпионажу, маскировке и разведке. Их серьезный недостаток заключается в том, что они могут использовать только легкое оружие, так как должны иметь возможность быстро и бесшумно передвигаться. Мечники хороши там, где нужно проливать много крови. В бою они умеют фокусировать энергию «chi». Чтобы стать настоящим мечником, необходимо закончить школу военных искусств Lei Dian Tang. Мечники имеют очень строгую иерархию. Во главе организации стоит Учитель, за ним следует его первый ученик (Первый брат), и так далее согласно очередности поступления в школу. Последователь может открыть собственную





школу, но должен получить на это одобрение Учителя. Пять первых лет обучения будущий мечник проводит в храме, после чего еще столько же должен путешествовать по стране, борясь с несправедливостью.

Во время сражений вы будете пользоваться необычной боевой системой, основанной на комбинации наступательной и оборонительной тактики. Вашему alter ego предстоит разучить свыше тридцати скиллов. Улучшенный искусственный интеллект позволит противникам не только устраивать на вас засады, но и с толком использовать оружие в зависимости от того, является ли оно стрелковым или предназначено для ближнего боя. Враги будут оценивать соотношение сил и в зависимости от этого решать, когда нападать, а когда удирать. Вас поджидают некоторые нововведения в архитектуре подземелий. С одной стороны, следуя традиции ролевых игр, каждый новый уровень донжона будет соответствовать следующему уровню сложности, поэтому неоперенному персонажу лучше не рваться сразу поглубже. В то же время каждый из этажей подземелья в свою очередь будет трехмерным. Не покидая его, вы сможете пройти по лестнице на уровень выше или ниже, а также отыскать секретные помещения.

ENFORCE

Разработчик и издатель – **UDS**
Выход **зима-весна 1999 г.**
Жанр **action/strategy**

Действие игры происходит в будущем на Клондайке-5, планете в отдаленной звездной системе. Земля переживает очень тяжелый кризис, связанный с истощением ресурсов, перенаселением планеты, отсутствием реальных источников энергии. Четыре крупные компании претендуют на лидерство – Rexon, Tagono, Numb, Drope. Они начали беспрецедентную борьбу со временем и друг против друга за расширение своих зон влияния. Продвинутая технология становится тем самым ключом, который должен открыть корпорациям дверь в новый межгалактический мир с его неисчерпаемыми возможностями.

Маленький космический зонд запущен на разведку в поисках полезных ископаемых. Меньше чем через год достигнут положительный результат. Была обнаружена планета с пятью лунами на орбите, позже ставшая известной как Клондайк-5, где находилось огромное количество радиоактивных и не определенных наукой веществ, обладающих высокой степенью энергоемкости. Корпорация по такому случаю построила космическую станцию и начала разработки. Станция должна была служить перевалочной базой, откуда полезные ископаемые пересылались на Землю.

Спустя короткое время разведка донесла, что и другие конкурирующие корпорации обнаружили Клондайк-5 и, естественно, потребовали свой кусок жирненького пирога. Они стали обосновываться на планете и на лунах. Начался новый виток борьбы, потому что каждая компания вполне обоснованно полагала, что всё конечно, конечны и источники полезных веществ на Клондайке-5. А кто хочет делиться? Цена слишком высока, и потому компании предпринимали любые действия с целью уничтожения противников.

Каждая корпорация позаботилась о высоко оснащенной системе охраны на своей территории. Вы – военный, офицер с отличной подготовкой, отправляетесь во главе группы своих людей на небольшую космическую станцию, находящуюся на космической орбите. Вы наняты корпорацией Drope, которой теперь принадлежит не более одной восьмой территории Клондайка-5, считая и его спутники. Руководство компании недвусмысленно дает понять, что хочет отстоять свои права любыми способами. Вы оснащены самыми современными средствами и должны провести свой отряд из трех человек по каждой из пяти лун и по планете, чтобы восстановить на них контроль прежних хозяев.

Чем лучше пойдут у вас дела, тем более ценную и разрушительную технику будет подбрасывать корпорация. Опирась на грубую силу (а где это вы видели нежного наемника?), вам необходимо выбить противника, восстановить работы по добыче минералов, распространить свое влияние на неоткрытые и неэксплуатируемые еще домейны, таящие весьма неприятные сюрпризы. У вас будет транспорт, оснащенный смертоносными ракетами, нуклеарными бомбами и т. п.

Игра представляет собой комбинацию традиционной стратегии и action'а в соотношении один к четырем в пользу действия. Вы можете управлять своей боевой консервной банкой изнутри или же тыкать мышью в тактическую карту. На вашей стороне сражаются машины на воздушной подушке, военные роботы и снайперские танки. У вас также есть выбор, что загружать в свою машину – ракеты, десантников, группу поддержки, миноукладчик с набором мин или же одну, но ядерную бомбу. Вы также сможете объединиться с товарищем против компьютера.

ESCAPE O.D.T.

Разработчик **Psygnosis**
Издатель **Psygnosis**
Выход **декабрь 1998 г.**
Жанр **аркада от 3-го лица/приключение**

Жестокая болезнь вторглась в город Calli. Люди мрут как мухи, и ника-





кие лекарства не могут им помочь. Чума достигла вселенских размеров, заставив людей отложить науку в сторону и обратиться к религии. Древние манускрипты сообщают о некоем драгоценном камне, называемом Зеленой Жемчужиной (Green Pearl). Для горожан он стал последней и единственной надеждой на спасение и исцеление. Ваша миссия очень прозаична и заключается в том, чтобы доставить Жемчужину в город. Капитан Lamat, которому было поручено это непростое задание, для его выполнения подобрал команду из четырех хорошо обученных специалистов. Найти драгоценность и заполучить ее в свои руки оказалось нетрудно, а вот с доставкой волшебного камня возникли некоторые проблемы. На обратном пути корабль потерпел катастрофу и совершил аварийную посадку в районе, известном как запретная зона (Forbidden Zone). Она представляет собой полностью изолированную область, заселенную мутантами, которые и сами не прочь завладеть Зеленой Жемчужиной – они надеются с ее помощью излечить свои болезни и повернуть мутации вспять. Во время крушения целебный камень был утерян, а вам предстоит его найти и выбраться из гиблого места. При всем при том не забывайте, что со стороны несчастных жителей Calli эта попытка уже третья по счету, а следующей уже не быть, то есть Escape Or Die Trying.

У играющего будет возможность поучаствовать в событиях от лица любого из четырех членов команды. Каждый из них обладает собственными способностями, к которым относятся быстрота, сила, навыки, стиль боя, магия и так далее. Короче, разработчики в очередной раз решили приправить аркаду элементами RPG. В зависимости от того, какую роль вы выбрали, будут изменяться загадки и исследования, встречающиеся в игре, а помочь вам выбраться из зоны должна информация, получаемая от ваших партнеров. Данные обстоятельства для игр такого плана выглядят настолько уникально, что у Escape появляются доселе невиданные возможности переигровки.

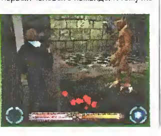
Первый персонаж зовут Ike Hawkins, он правая рука капитана и первый человек в команде. К тому же Ike слегка амбициозен, но ведь никто лучше него не владеет пистолетом, а это неплохой аргумент. Инженер группы Max Gavoc по специальности



физик и очень силен физически. Он получил достаточное образование для решения практически любой научной проблемы и имеет настолько развитую мускулатуру, что иногда позволяет себе выплеснуть на окружающих немного эмоций. Solaar Marge для присмотра за Жемчужиной был выбран потому, что только он один верно понимает ее назначение и принцип использования. Надо сказать, что это самая загадочная личность, и о нем известно только одно – его прямая причастность к проблеме преословутого зеленого камешка. Наиболее разносторонне подготовленным членом группы является Julia Chase. Она картограф и натуралист по образованию, но кроме того владеет искусством выживания в экстремальных условиях и различными оборонительными навыками. Что касается опорно-двигательной системы, то игроки смогут ходить, прыгать, плавать, летать, карабкаться, висеть на руках, качаться на веревках и ползать. Врагов авторы обещают сделать очень выразительными, а нападать на вас они будут (враги, конечно, а не авторы) из самых неожиданных мест, например, из воды или откуда-нибудь сверху, возможны и другие места засады. Монстров и боссов будет много, но не меньше будет и арсенал вашего оружия и заклинаний, с помощью которых вы будете косить неприятеля как траву.

В поисках Жемчужины вам предстоит побывать в развалинах древних храмов и в современных домах, в пещерах, джунглях, а также в различных волшебных местах. Вся запретная зона, по которой игрокам предстоит шататься, состоит из восьми огромных уровней, разделенных более чем на 7 секторов каждый. Игра происходит от третьего лица в полуизометрической проекции и использует технику вращения камеры, подобную той, что применяется в сериале Tomb Raider. Судя по скриншотам, графика будет на приличном уровне. Джентльменский набор от Psygnosis для нашего времени традиционен: динамическое цветное освещение, уникальные источники света, реалистичный 3D-мир с возможностью разрушений окружающей обстановки; около 300 кадров, предназначенных для анимации каждого персонажа; а в придачу ко всему и движок, разработанный непосредственно для этой игры.

Системные требования: Pentium 90 МГц, 16 Мб оперативной памяти, Windows 95, причем 3D-акселератор всего лишь рекомендуется!



GOTHIC

Разработчик **Piranha Bytes**
Издатель **Piranha Bytes**
Выход **весна-лето 1999 г.**
Жанр **role-playing game**

Орды орков наступают на страну с севера. Государству нужно оружие – столько, сколько могут выковать кузнецы. Но кузнецам требуется металл, и отныне каждый преступивший закон отправляется на пожизненное рабство в шахты. Здесь нет охраны, ибо в ней нет необходимости – местность вокруг ограничена магической сферой. Каждый может беспрепятственно пройти сквозь нее внутрь, но обратно могут быть перенесены только неорганические объекты. Именно так раз в месяц заключенные обменивают добытую ими руду на продукты, медикаменты и некоторые предметы роскоши. Среди заключенных нет равенства. Те, кто посильнее, захватили власть и установили свой жестокий порядок. Именно в их руках сосредоточен контроль над обменом с внешним миром. Эти немногие проводят жизнь в роскоши, тогда как большинству остается работать глубоко под землей за гроши.

Существуют две противоборствующие группы. Первая из них основана старожилами и носит название Старого лагеря. Здесь заправляют Рудные бароны, и именно они контролируют большую часть обмена. Нашлись и те, кто не захотел подчиняться их власти. Они основали Новый лагерь, где теперь самостоятельно ведут добычу. Сами они слабы, но опираются на помощь Отдаленного храма, последователи которого веруют в скорый конец света. Ежедневно они устраивают великий праздник в честь того, что им удалось прожить

еще один день. Благодаря помощи храма силы обоих лагерей уравниваются. Мелкие стычки проходят с переменным успехом, и ни одна из сторон не располагает силами, чтобы полностью расправиться с неприятелем. Каждая из них ждет, когда в обороне врага появится хоть малейшая брешь.

В игре отсутствует генерация персонажа. Если вы захотели изучить магию, для этого достаточно выполнить несколько поручений известного волшебника — например, отнести послание к некроманту и вернуться с его ответом. То же касается и повышения способностей. Обычно это проявляется в увеличении численных характеристик, которые можно посмотреть в экране статистики персонажа. В Gothic вы сможете наблюдать все непосредственно. Если речь зашла о владении мечом, то в начале игры вы будете управляться им так же тяжело, как лесоруб топором. Но со временем вы заметите, как ваши удары и движения становятся более точными — это проявится даже в том, как вы просто несете свое оружие.

То же самое касается и магии. В игре присутствуют два ее типа, принципиально противоположных по сущности используемых астральных сил. Примером обычной магии является заклинание «огненный шар» — для новичка будет сложно выпустить что-то, по размерам превосходящее светлячка, тогда как мастер способен исторгать из пальцев целое море огня. Псионическая магия позволит вам контролировать поведение монстров, но не пытайтесь воздействовать на существо, чьи псионические способности превосходят ваши.

Если раньше вы могли одевать своего героя только на специальном экране, то теперь каждая деталь одежды будет отчетливо видна благодаря виду от третьего лица. Это распространяется и на ваших противников — бросив на них один взгляд, вы сразу сможете понять, какую опасность они представляют.

Отношение мира к вам целиком зависит от вас самих. Предположим, вы помогли предводителю какой-нибудь банды. Теперь сможете попробовать обратиться к нему за помощью. А если вы его убили? Тогда его люди станут преследовать вас. С другой стороны, всегда найдется пара парней, которым этот ваш поступок весьма понравится — вот и новые друзья. А если вы пырнули беднягу ножом ночью в безлюдном месте, то никто ничего не узнает, и не получите ни друзей, ни врагов. Помогая окружающим, всегда пытайтесь прикинуть, что это вам принесет — выгоду или много неприятностей.

Вам нет необходимости искать спрятанные ключи, чтобы открыть двери — достаточно просто выбить их. Но помните, что шум может привлечь новых противников. Главное — не открыть очередные ворота на новую карту, а проскользнуть мимо врага. Допустим, надо переплыть реку, а сделать это весьма затруднительно, так как существует реальная опасность, что вас сожрут с потрохами. Изловите гоблина, да и бросьте его в воду. Пока его будут переваривать, спокойно можно переправляться. Но помните — пещерный гигант тоже может изловить гоблина и хрястнуть вас им по голове. У монстров есть своя система взаимоотношений. Вы можете натравливать их друг на друга. С другой стороны, они тоже горазды объединяться — убегающий гоблин заманит вас в логово тролля, а там уж они насядут вдвоем. Монстры в игре отличаются самостоятельным и независимым характером, не мечтайте, что они только и делают, что прячутся за поворотом, желая изловить вас. Они заняты своими делами, решают свои проблемы. Если, например, подкрасться к расслабившемуся орку, то тому сперва придется подбирать с пола свое оружие, и только после этого он сможет атаковать. Для каждого монстра есть нечто, опасное именно для него, например, яркий свет. Кого-то можно приманить едой или особым свистом. Некоторые способны только слышать или замечать движение.

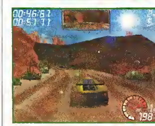


N.I.C.E 2

Разработчик Synetic
Издатель Magic Bytes
Выход зима-весна 1999 г.
Жанр гонки на выживание

Разработчики приготовили два режима игры — аркадный и серьезно-симуляторный. Предусмотрено несколько дюжин возможных параметров для настройки вашего автомобиля. Среди них независимые подвески, амортизаторы, передача и многое другое. Стоит ли упоминать, что поведение автомобилей на трассе будет в точности соответствовать законам физики, а каждый из треков вы сможете пройти в разных метеорологических условиях: к вашим услугам туман, дождь, снег, а также режим ночного заезда. Всего имеется двадцать четыре трассы. В частности, будут извилистые горные серпантины, в которых вам придется лавировать между гранитной скалой и обрывающейся вниз пропастью. Готовьтесь узнавать знаменитые гоночные треки, расположенные в Австрии, Германии, Аризоне, на Гавайях, Корсике, в Австралии и в Египте. Трассы разнятся не только географическим положением, но и типом покрытия. Автопарк игры насчитывает более двадцати машин, включая McLaren F1, Dodge Viper, Ferrari F50,





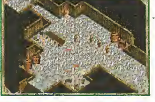
AC Cobra, Jaguar E-type, Porsche 911, Mercedes 300SL, BMW 850Si, Lamborghini Diablo, Mercedes 600SL, Volkswagen Beetle и даже знаменитый Aston Martin DB5, на котором имеет привычку разъезжать Джеймс Бонд. Каждый автомобиль имеет свои сильные и слабые стороны – от скорости до устойчивости на дороге. Свет и тени, трекмерный звук позволят сделать соревнование еще более реалистичным. Среди специальных визуальных эффектов – не только привычные дым и взрывы, но и особые изыски, связанные с изображением разных типов металлических деталей. Фрагменты корпуса могут как деформироваться, так и отлетать, и все это вы увидите просчитанным в реальном времени. А если вам скучно просто соревноваться, запаситесь оружием. Его множество: ракеты, пулеметы Гатлинга и явно заимствованный из Quake'а гвоздемет. Новое вооружение вы сможете набрать на пит-стопах. На треках повсюду расставлены препятствия. Противники снабжены не только именами, но и подробно расписанной биографией, а также продвинутым A.I. Предусмотрено множество режимов игры: режим лиги, чемпионат, гонка на время, дуэль (гонка один на один), охота на лис, а также тренировка и квалификация. В игре также смоделирован механизм спонсорства в мире гонок. Вы сможете записать свою гонку, а потом просмотреть наиболее захватывающие ее моменты. Для начинающих предусмотрена расширенная система подсказок.

NETHERGATE

Разработчик Spiderweb Software
Издатель Spiderweb Software
Выход зима-весна 1999 г.
Жанр role-playing game

Компания Spiderweb Software спешит поведать всему миру о разработке новой игры под интригующим названием Nethergate. Успехи ранних продуктов, таких как Exile trilogy и Blades of Exile, позволяют строить оптимистические прогнозы относительно качества и играбельности нового продукта. Предметом особой гордости является название.

События происходят не в каких-то волшебных королевствах, а в реальном прошлом, в Англии, в те времена, когда мирное течение жизни кельтов было безжалостно прервано вторжением римлян. История рассказывает о героической борьбе кельтов против иноземных захватчиков, а когда вы их прогоните, с неменьшим интересом можно поиграть в другую игру, в которой вы несете свет прогресса темным кельтам. Как вы уже поняли, можно играть за обе стороны. Причем, как утверждают создатели игры, сюжетная линия меняется в зависимости от того, за кого вы играете.



Сюжетная линия втягивает в водоворот событий некий маленький волшебный народец, которому приходится спасаться от закованного в железо человечества. Хотя основа предполагается чисто историческая, без магии не обошлось. Надо полагать, разработчики поступили правильно, позволив игрокам использовать ставшими уже привычными могущественные заклинания и разного рода волшебства.

NOCTURNE

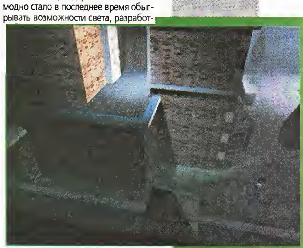
Разработчик Terminal Reality Inc.
Издатель The Gathering of Developers
Выход весна-лето 1999 г.
Жанр 3D action/adventure

Mark Randel, известный своими симуляторами, созданными для Microsoft, а теперь основатель компании Terminal Reality, решил попробовать силы в новом для себя жанре. В «Ноктюрне» игрок является лидером сверхсекретной тайной организации 30-х годов, цель которой – обнаружение паранормальных явлений в обыденной жизни. Эта организация состоит на службе правительства, однако результаты ее деятельности не становятся достоянием общественности. Зато она славится своим быстрым реагированием. Ее члены отыскивают случаи, которые подходят под категорию нестандартных, и проводят молниеносное расследование, чтобы обнаружить влияние потусторонних сил – культуры мертвых – на жизнь настоящего и уничтожить сами корни, позволяющие этой самой неживой культуре осуществлять экспансию в мир живых.

Главная задача разработчиков – не обеспечить выброс у игрока адреналина, а привести беднягу в состояние ужаса. Чтобы выдержать атмосферу постоянного напряжения, разработчики основательно ознакомились с классикой фильмов ужасов – черно-белых шедевров тридцатых годов – и переложили ее на язык современности, взяв за основу моря и океаны крови. Ее будет очень много – натуральной (на вид), а не томатной или треугольной. Не думайте, что монстры будут застревать на поворотах и утыкаться в колонны – они умеют обходить препятствия, не прекращая преследование. Одним из ваших противников явится чудовищный Ghoul – близкий родственник великого Носферату.

Можно сделать выбор из девяти персонажей, каждый из которых подойдет по характеру тому или иному игроку. При их изображении используется скелетная анимация. Герою предстоит отыскивать оружие и амуницию, убивать нежить, отпирать двери – одним словом, уничтожить все, что стоит на пути человечества. Одним из оригинальных видов оружия явится свет, с легкостью уничтожающий вампиров. Вы не только сможете бегать, стрелять, прыгать, хватать и бросать предметы, но и проделывать все это одновременно, причем не потребуется пластать пальцы по клавиатуре, нажимая сразу по восемнадцать кнопок – управление продуманно и удобно.

Действие проходит по странным, тревожным местам. Вы попадаете на старинные мельницы, готические развалины, крепости в романском стиле, мавзолеи и гробницы. Каждая сцена полностью отрендерена в 3D. Очень модно стало в последнее время обыгрывать возможности света, разработчики не отстали и в этом плане. Перед тремя источниками света персонаж будет отбрасывать три независимые тени. Когда персонаж войдет в туман, тот расступится, пропуская его, а потом вновь сомкнется следом. В отличие от других игр 3D-action с перспективой от третьего лица, камера вовсе не следует за персонажем, а фиксирована в наиболее удачном для данной сцены месте. Отлично продумано звуковое сопровождение, замогильный скрип поднимающихся ржавых ворот, предсмертный крип умирающих чудовищ, гулкие шаги в пустых коридорах и т. л.



OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Разработчик Quantic Dream
Издатель Eidos Interactive
Выход февраль 1999 г.
Жанр 3D-аркада/приключение

В этой футуристической игре вам предстоит исследовать куполообразный город Omikron, находящийся в одном из параллельных миров, и сразиться со старым демоном Astaroth'ом, который коллекционирует души людей. Занимательный сюжетец, не правда ли? Пожалуй, по реальности окружающей обстановки эта игра переплюнет все созданные ранее. Здесь вам не придется бродить по пустынным улицам с монстрами, изредка появляющимися невесть откуда. Начав игру, вы попадаете в обычную суматоху мегаполиса с оживленным уличным движением, спешащими по своим делам прохожими, визжащими на перекрестках автомобилями, неигровыми персонажами, заполняющими тротуары и здания и решающими какие-то свои обыденные проблемы. Фактически в начале игры вы можете игнорировать приключения и целиком посвятить себя изучению жизни под куполом, окунувшись в атмосферу происходящих здесь событий. Изучить и рассмотреть можно почти всё. Например, существует возможность войти в любое здание и даже в любую комнату в этом здании и спросить: «А что это вы тут делаете?» Для того чтобы вы достаточно глубоко проникли в местную жизнь, разработчики в некотором роде пошли по пути сатаны – они вселяют вашу душу в тело одного из жителей города. Как только он умирает от естественных или искусственных причин, ваша душа переселяется в первого же человека, коснувшегося мертвеца, и так длится до тех пор, пока вам не надоест. Так игроделы приобщили вас к возможности в пределах одной игры выступать в роли различных персонажей. Естественно, что, проходя эти переселения, надо все время приспосабливаться к новым оболочкам, причем переселившийся в «новый дом» бес должен о нем заботиться, развивая его навыки и умения.

Миры Omikron слишком огромны, чтобы их можно было назвать просто уровнями. Перемещаясь в таком мире, вам придется использовать различные транспортные средства (например, автомобиль на воздушной подушке), чтобы попасть из одной точки в другую. Помимо городских пейзажей вы увидите каменные стены катакомб, ледниковые равнины, морские просторы и развалины древних городов. Несомненно, Omikron – игра, соединившая в себе далеко не один жанр. Во-первых, это приключение, причем приключение немалых размеров, включающее запутанный заговор, сложные диалоги, загадки и головоломки. Во-вторых, игра изобилует действием: стрельба от 3-го лица и рукопашные схватки в стиле какого-нибудь fighting'а. Отсюда следуют очень резкие смены темпа игры, которые утомленным геймерам дают возможность расслабиться и размяться, причем нить повествования при этом не теряется. Конечно, в смешении жанров всегда присутствует некоторая доля риска, но будем надеяться, что триллерный тип игры сведет этот риск к минимуму.

Следует отдельно упомянуть о графическом ядре программы. Миры Omikron'а построены на собственном движке, который, по заявлениям авторов, является самым лучшим из всех существующих на сегодняшний день. Основными его чертами являются невероятная детализация и глубина представления картинки – движок способен непринужденно обрабатывать огромные внешние пространства. Подсвеченная неоновой рекламой легкая дымка, древняя архитектура, смешанная с футуристической обстановкой, каналы с водой, отражающие разноцветные фонари в реальном масштабе времени – все это создает невообразимую по красоте и реалистичности атмосферу происходящего. При разговоре губы персонажей изображаются на экране, при этом видно, что их движения полностью соответствуют произносимым словам, а выражение лица соответствует содержанию беседы. Боевые движения персонажей сделаны по технологии «facial motion capture» с участием профессиональных военных. Кроме того нам обещается смена дня и ночи.

Для Omikron разработана одна очень интересная система, получившая название Intelligent Adventure Manager, которая должна приключенческому аспекту игры придать некоторую степень нелинейности. Например, имеется комната, дверь в которую заперта. Программа отвечает только за то, что в комнату можно проникнуть и что дверь заперта, остальные действия зависят от вас, то есть способ проникновения в комнату заранее не определен, поэтому играющие могут, как честные люди, воспользоваться ключом; или, как бойцы какого-нибудь спецназа, применить взрывчатку; или, как воры, влезть в окно и тому подобное.





OUT OF THE WORLD: EXCESSION

Разработчик Game FX
Издатель Game FX
Выход весна–лето 1999 г.
Жанр action/arcade

Задача, которая ставится перед вами в этой новой игре, проста – на землю надвигается опасность полного уничтожения, и только вы можете спасти ее. Действие разворачивается в трехмерном космическом мире, но по сути перед нами старая добрая скроллинговая аркада. Вам необхо-



димо разрушить штуку под названием Excession. Потребуется быстрота, так как каждая минута промедления позволяет врагу расти и увеличивать силу. У вас корабль-разведчик, обладающий огромными возможностями. По дороге вы можете найти и использовать магические кристаллы, увеличивающие мощь оружия и позволяющие расправиться с парой-тройкой космических неприятелей.

Игровой процесс состоит не только в уничтожении противника, но и в том, чтобы помешать ему овладеть энергетическими кристаллами. Вы добываете их путем бомбардировки астероидов, но тем же самым занимаются и рабочие лошадки противника – Workers. Эти парни таскают собранное прямиком к Excession, и если вы позволите им закончить работу, у вас возникнуть большие неприятности – фактически они собирают штуковину типа Звезды смерти. Но не думайте, что вам предстоит сражаться только с Workers – их прикрывает серьезная охрана в лице Warriors.

PACIFIC WARRIORS

Разработчик **InterActiVision**
Издатель **InterActiVision**
Выход **весна-лето 1999 г.**
Жанр **авиасимулятор & action**



Действие игры протекает на Тихом океане во время Второй мировой войны. Сражение идет между американским и японским военно-морским флотом, игрок выбирает, на чьей стороне ему отправляться в боевые вылеты. В военные операции вовлечены около пятнадцати различных типов самолетов, множество тяжелых и легких кораблей, рыболовецких лодок. Наземные цели смоделированы крайне аккуратно, реалистичность их изображения объясняется высоким уровнем технологии, используемой при разработке. Две кампании состоят из более чем пятидесяти миссий (на каждую поровну), происходят в исторически достоверных горячих точках Тихого океана (имеются в виду те годы, конечно). Их целью могут быть поражение наземной цели бомбовыми ударами, разведка с целью фотографирования вражеских объектов, эскортирование. Кроме того, предусмотрены свыше двадцати одиночных миссий. Вам предстоят воздушные бои один на один и задания на время. Ну и еще одна задача, это уж на любителя: миссия камикадзе, где главное – вмазаться всем самолетом в наиболее ценный для противника объект, чтобы принести максимум разрушения и хаоса в ряды противника. Линия горизонта будет столь же далека, как и в реальной жизни – скалы не выскочат неожиданно из-под вашего носа. Реалистичность изображения добавляют взрывы, струи дыма, разлетающиеся осколки, отблески света на стеклах кабины, огонь и даже солнечные лучи.

Разработчики не стремятся сохранить полную историческую достоверность в деталях, они просто предлагают интересную игру, в которой важна молниеносная реакция на события, а также рациональное использование всех видов предложенного оружия. Противники будут наседать на вас огромными стаями – плачьте, знатоки военной истории, вам предстоит коллекционировать power-up'ы, которые позволят увеличить силу вашего оружия, изменить тип его действия, нарастить броню корпуса и повысить скорость. Топите корабли, ровняйте с землей крепости,



а в конце каждого уровня вас встретит огромный супербосс. Что? В симуляторах не уровни, а миссии? А вот у нас это одно и то же. В вашем распоряжении окажутся такие знаменитые самолеты, как американский P-51 Mustang и японский истребитель Zero. Представленные в игре ландшафты не только огромны, но и в точности соответствуют реально существующим благодаря аэрофотосъемке.

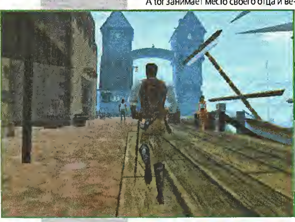
REDGUARD: THE PIRATES OF ELDER SCROLLS

Разработчик **Bethesda Softworks**
Издатель **Bethesda Softworks**
Выход **ноябрь 1998 г.**
Жанр **adventure/RPG**

Действие Redguard происходит в довольно известном мире, называющемся Tamriel. Известен он прежде всего любителям ролевых игр, ведь именно в этой местности разворачивались в свое время события игр Arena и Daggerfall. Вполне возможно, что в этом же злачном месте будут происходить и действия будущего сиквела Daggerfall, называющегося Morrowind, о котором мы расскажем в следующий раз. Tamriel находится во вселенной Elder Scrolls, а какая же вселенная, тем более фэнтезийная, может обойтись без собственных пи-

ратов? Этот пробел компания Bethesda Softworks и решила заполнить выпуском игры Redguard. Проект разрабатывался в течение двух лет и соединяет в себе ролевую игру, приключенческие квесты и битвы на мечах, а упор сделан на приключение. Таким образом, некоторые битвы займут у игроманов 30 секунд, а некоторые загадки – 30 минут. Bethesda считает, что gameplay, подпитанный таким смешением жанров, должен оказаться намного лучше, чем в самом последнем Tomb Raider'е.

Действие Redguard разворачивается за несколько веков до событий, описанных в Daggerfall. На дворе конец второй эры по летоисчислению Elder Scrolls, время основания империи Tiber Septim. Игроман выступает в роли Cyrus'a, наемника элитного отряда Redguard, защищающего остров Hammerfell. Идет кровопролитная война, короли борются за власть. Имперские войска вторгаются на Hammerfell и убивают здешнего правителя – короля Thassad'a Второго. Наследный принц A'tor занимает место своего отца и ведет борьбу с появившимся претендентом на трон Forebears'ом, их противостояние приводит к гражданской войне. Forebears заключает предательский договор с императором, и принц A'tor в конце концов оказывается побежденным. Во время этих событий без вести пропало множество людей, в том числе и Iszara – сестра Cyrus'a. Чтобы найти ее, наш герой должен нарушить клятву не возвращаться на Hammerfell. Помимо прозаичной борьбы со стражниками, гоблинами, эльфами, драконами, колдунами и другой нечистью играющему предстоит погрузиться в политические интриги, в которых одну из главенствующих ролей играет Iszara. Как и в любом мире фэнтези, в Redguard помимо главного героя есть еще несколько других ключевых персонажей. Это злой император Richton, убийца Dram, глава пиратов Basil и Tobias – старый друг Cyrus'a. Хотя миссия Cyrus'a заключается в спасении сестры, не исключено, что она своему благодетелю окажется не рада – забыть о том, что 10 лет назад он убил ее мужа, невозможно! Короче говоря, интрига в Redguard поджидает играющих за каждым углом.





Интерфейс Redguard по сравнению с Daggerfall претерпел не сильные изменения. Была улучшена только работа с инвентарем, поскольку предметов в Redguard будет гораздо больше и, соответственно, инструмент для обращения с ними должен быть более эффективным. Как и в любой RPG, нас ожидает множество квестов, замешанных на войне и политике, решать которые можно будет в любом порядке. Это должно сделать игру очень нелинейной.

В Redguard будет использована оригинальная технология поведения камеры, которая будет реагировать не только на события, происходящие в движении (перемещения героя, бой), но также и на статику. Например, во время разговора задачей камеры станет передача атмосферы происходящего, а достигаться это будет за счет последовательного переключения камер, расположенных под разными углами – таким путем разговору придается динамичность.

Что касается графики, то Redguard будет полностью 3Dfx-ускоренным. Именно 3Dfx'ом, а не чем-нибудь еще. Поэтому разработчики советуют нам взять взаймы или даже украсть, а затем потратить деньги на покупку Voodoo-карты. Владельцы акселераторов на Voodoo 2 увидят ярко расцвеченный экзотический мир, блистающий огромными дворцами, мечетями и минаретами, причем это великолепие будет выглядеть еще ярче на фоне спецэффектов, свойственных аппаратуре 3Dfx.

TEST DRIVE 5

Разработчик: Pitbull Syndicate
Издатель Accolade
Выход ноябрь 1998 г.
Жанр автогонки

Сериал Test Drive от Accolade, наверное, самый древний и, судя по номеру в названии, самый многосерийный из автосимуляторов на PC.



Возможно, что в скором времени по количеству серий его перещеголяет Need for Speed, но это вопрос будущего. Проблема настоящего, стоящая перед Accolade, намного серьезнее – по качеству графики ей надо значительно подтянуться и постараться догнать и перегнать Need for Speed, а сделать это совсем не просто. Итак, по сравнению с предыдущей версией Test Drive 5 будет содержать вдвое больше автомобилей и в три раза больше трасс, по которым эти автомобили будут ездить. Кроме того ожидается, что разработчики значительно улучшат детализацию окружающих пейзажей.

Как и в предыдущих версиях, в Test Drive 5 мы станем свидетелями соревнования между прошлым и настоящим. Игра содержит 28 (!) моделей автомобилей, 14 из которых будут современными, а остальные – выходцами из прошлого. Среди первых мы увидим Dodge Viper, Chevrolet Corvette, TVR Cerbera, Jaguar XKR, Saleen Mustang S351-R, Chevrolet Camaro SS LT4 и Nissan Skyline. Среди древних средств передвижения нашим взорам предстанут Shelby Cobra 427SC 1966 года, Pontiac GTO 1967 года, Ford Mustang 428CJ 1968 года, Chevrolet Camaro 1969 года, Chevrolet Corvette 1969 года, Chevrolet Chevelle SS LS-6 1970 года, Plymouth Hemi Cuda 1971 года и Dodge Charger 1969 года.

Эти машины будут участвовать в гонках по 17 трассам, большинство из которых имеют возможность движения в обоих направлениях и существуют в реальности. Расположены они в Москве, Гонолулу, Северной Каролине, Токио, Эдинбурге, Сиднее, Мюнхене, Киото, Сан-Франциско, Швейцарии, Вашингтоне, Англии, на Гавайях, Ямайке, а также в Иордании и Италии. Отличительной особенностью всех этих треков будет точное соответствие окружающего пейзажа реальному, вплоть до расположения домов на



улицах. Надо сказать, что в связи с вышесказанным меня раздирает сильнейшее желание хотя бы краем глаза взглянуть на московскую трассу!

Игроманов в Test Drive 5 ждет немало и чисто графических наворотов. Разработчики из Pitbull Syndicate специально для игры создали новый движок, который должен реализовать технологию «MultiDynamic Environment Mapping». Эта технология позволит наблюдать отражения и тени на транспортных средствах, отбрасываемые деревьями, домами, мостами и другими объектами. К этому приятному нововведению примыкают и другие прелести, к которым относятся: разрешение экрана 800x600 и выше; множественные разветвления дорог и места, где можно «срезать»; режим split-screen и возможность игры вшестером по локальной сети или через Интернет; три уровня сложности; тюнинг автомобилей; режимы Arcade и Simulation. Надо ли говорить, что этот букет должен удовлетворить любого поклонника всевозможных гонок! Плюс к этому у вас будет возможность ехать ночью, участвовать в оживленном уличном движении, испытать на своей шкуре гололед, заносы, ливни и так далее, а заодно и поучаствовать в испытании на прочность фонарных столбов. Подобно Need for Speed, здесь будут доступны полицейские режимы и вы сможете выступить в роли как убегающего, так и догоняющего.

Музыкальное сопровождение игры обещает быть не менее оригинальным. Здесь мы услышим произведения таких коллективов как KMFDM, Gravity Kills, Pitchshifter, Fear Factory и Junkie XL. Честно говоря, я мало знаком с творчеством этих групп, но известно, что все они играют что-то в стиле электро-поп.

Системные требования: Pentium 133 МГц, Windows 95, 16 Мб оперативной памяти, 3D-акселератор.

X-WING ALLIANCE

Разработчик	**Totally Games**
Издатель	**LucasArts Entertainment**
Выход	**зима-весна 1999 г.**
Жанр	**space combat simulator**

Еще один ожидаемый подарок от ведущей компании по штамповке новых шедевров на тему Star Wars. Компания Totally Games, давний и испытанный партнер LucasArts, продолжает свою сагу о X-Wings, которые versus TIE Fighters. Сюжет развивается по хорошо накатанному сценарию (заметим что это отнюдь не ущемляет интересность). В первую очередь речь идет о привычной уже схватке между силами Империи и Повстанцами. История начинается с сокрушительного поражения, полученного последними в битве при Hoth. Параллельно развивается вторая линия, касающаяся дел двух соперничающих во всем семейств. Будучи помимо своей воли вовлеченными в интергалактический военный конфликт, они продолжают бороться друг с другом за контроль над деловой активностью в космосе. В качестве члена одного из семейств вы присоединяетесь к Союзу Повстанцев и, помогая им, пытаетесь решить чисто семейные дела по нейтрализации конкурентов.

Игровой мир состоит из четырех секторов. Ваш корабль оснащен гиперпространственным двигателем, который позволит перемещаться между ними. Миссии проходят в планетарных и звездных системах, а также в открытом космосе. По масштабности батальные сцены в игре X-Wing Alliance по крайней мере в два раза превышают представленные в предыдущих космических симуляторах из вселенной звездных войн. Новые компьютерные технологии позволят участвовать в сражениях вдвое большему количеству кораблей и иных объектов. Игра даст вам столь долгожданную, по мнению разработчиков, возможность пилотировать Millennium Falcon во время решающего штурма второй Death Star. Речь идет, разумеется, о битве при Endor. Наконец-то вы сможете ощутить себя Хэном Соло, когда тот пилотировал в бою свой Corellian Transport. Вы сможете полетать на хорошо знакомых машинах или же освоить новые – X-, A-, B-, Y-Wings, а также Z-95. Пилотирование транспортов позволит также получить в свое распоряжение счетверенную лазерную турретку, с помощью которой Хэн Соло и Люк Скайуокер отстреливались от TIE Fighters в первой части «Звездных войн». Кокпит трехмерен, а радиус обзора позволяет пилоту осматриваться на все 360 градусов. Хорошо оснащенный и также трехмерный ангар служит надежной наземной базой.



Помимо кампании в игре присутствуют и отдельные миссии. Вы можете сами выбрать количество и тип кораблей и целей, а также решить, будут ли в сражении участвовать экспериментальные звездные истребители (Secret Weapons of the Empire). Последняя опция является напоминанием об еще одной знаменитой игре от Totally Games, не связанной со вселенной Star Wars – Secret Weapons of the Luftwaffe. А всего в игре более пятидесяти одиночных миссий и пять мультиплейерных. Чтобы начинающие игроки смогли освоиться со всеми тонкостями ведения космического боя, предусмотрен специальный режим тренировки. В его процессе вам предстоит на время преодолевать усыпанную всевозможными препятствиями трассу и отстреливать случайным образом появляющиеся мишени. Этот режим является, однако, не только тренировочным, но и квалификационным – только тот, кто с честью прошел два этапа таких испытаний, может быть допущен к управлению истребителями и бомбардировщиками сил Повстанческого Альянса. ■

Никита Акименко, клуб «Game Galaxy»

ACE VENTURA

РАЗРАБОТЧИК	Morgan Creek Productions Inc.
ИЗДАТЕЛЬ	7th Level, Inc.
ВЫХОД	1996 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95

Процессор – 486DX-66

Оперативная память – 8 Мб

Привод CD-ROM – 2x

PC CD ROM



Что объединяет всех частных детективов? Правильно – они всегда что-то ищут и разгадывают, причем каждый пользуется своей собственной системой. Шерлок Холмс работал с помощью своего знаменитого метода дедукции, Эркюль Пуаро – благодаря своему прекрасному логическому складу ума, а Эйс Вентура (Ace Ventura) – с помощью обоняния, осязания и зрения, с помощью всего, что хорошо развито у животных, а у человека стоит на втором месте после способности мыслить. Зачем? А затем, что только так можно найти пропавших зверей.

Знакомьтесь – Эйс Вентура, частный детектив, розыск пропавших животных. Ну а те же, кто смотрел знаменитые комедии «Эйс Вентура» с Джимом Керри («Маска», «Лжец-лжец») в главной роли, в знакомстве с ним не нуждаются. Кто еще может по следам определить, какой зверь и когда их оставил; кто умеет разговаривать с животными, да так, что они его с полуслова понимают; у кого дома самый большой зверинец и кто, наконец, умеет разговаривать не только ртом (кто смотрел фильм – меня поймет)? Конечно, Эйс Вентура!

Игра полна великолепного юмора, хорошо прорисована, в общем, играйте и наслаждайтесь.



НАЧАЛО

После того как начнется игра, используйте веревку на выступе скалы справа от Эйса.

КВАРТИРА ЭЙСА

Откройте дверь ключом и войдите в свою комнату. Когда постучатся в дверь, откройте ее и поговорите с владельцем квартиры. После этого включайте компьютер и направляйтесь к Наутилусу.

НАУТИЛУС

Войдите через люк в подлодку. Используя курсорные клавиши, можно ускорять или снижать скорость. Доплывите до конца. После того как доплывете, идите направо – там вас поймают. Поговорите с Жаком, пока он не уйдет. Выходите из столовой направо. Возьмите вилку с пола. Идите налево и откройте вилкой закрытую дверь. Щелкните два раза на бумаге, которая находится на столе (вы возьмете карту). Откройте шкафчик на стене и возьмите оттуда деньги и ключ. Щелкните на зеленой рыбе на стене и запомните имя и пароль. Возьмите морскую раковину. Прочитайте книгу и запомните код перископа. Попробуйте взять ракушку с кровати. Подвиньте кровать. Вставьте морскую раковину в отверстие в стене. Щелкайте на проходе, пока не войдете в комнату.

Откройте там шкаф и возьмите из него костюм. Щелкните на карту на стене. Щелкните на острове. Возьмите перо. Щелкните им на 50-ти градусах долготы, затем напишите результат на бумаге. Щелкните им на 50-ти градусах широты, затем напишите результат на бумаге. Возьмите эту бумагу. Идите в коридор, откуда вы пришли. Откройте люк и полезайте туда. Щелкните на приборную доску. Используйте ключ на отверстии для ключа. Нажмите на рычаг. Щелкайте на ките, пока он к вам не подплывет. Нажмите на кнопку на его спине. Идите в коридор. Поднимитесь на капитанский мостик.



Наденьте на Эйса форму капитана (все убегут). Щелкните на стол, где лежат карты. Соберите карту (просто двигайте все время по часовой стрелке). После того как ее соберете, положите на пустое место карту, которую вы нашли за закрытой дверью. Используйте на карте листок с координатами. Разверните прозрачную пленку справа. Возьмите перо и прочертите путь. Идите к гидролокационной станции. Нажмите на кнопку, чтобы выпустить кита. Пользуясь курсорными клавишами, удерживайте кита на экране, пока не появится остров (старайтесь держаться в центре). Затем щелкните на перископе и нажмите на правую кнопку. В перископе есть кнопка, включающая фонарь. Дайте сигналы: длинный, короткий, длинный (чудовище уплывет). После этого выходите из подлодки наружу. Перепрыгните по китам на другую сторону (используйте клавишу **Влево**).

КВАРТИРА ЭЙСА

Откройте дверь ключом и войдите в свою комнату. Когда постучатся в дверь, откройте ее и пого-

ворите с владельцем квартиры. Идите в ванную. Налейте воду в ванну. Выходите из ванной. Откройте шкафчик два раза (возьмете перчатки). Выдерните кабель из телевизора. Используйте его на электрокоробку на стене. Возьмите другой конец кабеля и опустите его в ванну. Снимите тряпку с аквариума. Возьмите его и поставьте его на стул в ванной. Наденьте на Эйса перчатки. Возьмите электрических угрей и пустите их в ванну. Выходите из ванной. Щелкните на компьютере.

ВУЛКАНИЯ

Щелкните на проруби. Попросите эскимоса отвести вас к вождю. Щелкните на входе в снежный дом справа (выйдут вождь и его дочь). Говорите с дочерью вождя, пока не сядете у костра. Поговорите с дочерью вождя снова и скажите «девочки». После того как Эйс вернется, нужно будет собрать статую.

Щелкните на желтый снег. Поговорите с дочерью вождя. Щелкните два раза на снегоходе. Управляя курсорными клавишами, поезжайте налево, три раза направо, налево и три раза направо. Щелкните на первом сугробе и возьмите кость. Щелкните на втором сугробе и возьмите замерзший сухарь. Идите к снегоходу. Езжайте три раза направо, налево и направо. Используйте сухарь на панель антенны. Возьмите отвертку. Идите к снегоходу. Поезжайте в военный лагерь. Щелкайте несколько раз на солдатах и на снегу. Используйте маскировку на Эйса. Когда вы спуститесь, щелкните на канистре. Поговорите с солдатами. Снимите покрывало со снегохода. Садитесь на него и поезжайте направо, налево, налево, направо. Щелкните на топор.

Войдите в дом. Щелкните на мусорной корзине. Щелкните на маленьком ковре и нажмите на кнопку под ним. Войдите в открывшийся лифт. Используя клавишу **Вверх**, пройдите через огнеметы. Когда перейдете на другую сторону, нажмите на рычаг. Войдите в дверь и там идите вниз. Поднимитесь по лестнице и идите налево. Дайте кость собаке. Нажмите на зеленую кнопку, чтобы открыть дверь. Щелкните на компьютере. Введите пароль «Press». Спустившись в подвальные помещения, пройдите через вспыхивающие лазерные лучи и постарайтесь не зажариться (после неудачных попыток можете прерывать мультипликацию, нажимая на **Пробел**). Пройдите до конца коридора и поднимитесь по лестнице наверх. Угостите косточкой собаку, охраняющую проход.

Нажмите на кнопку у двери в следующую комнату. Пройдите в комнату и посмотрите, что скрывается за паролем «Press» в компьютере Одоры. Выудив оттуда всю интересующую вас информацию, попытайтесь открыть железный шкаф. Когда-нибудь это у вас получится. Там вы найдете монтировку, с помощью которой откроете щиток с предохранителями в предыдущей комнате. В нем, перебирая различные комбинации, выключите барабан, откройте люки и идите выпускать собак. Освободив собак, спускайтесь вниз – к тюленям. Проходите за железную дверь и выключайте конвейер по выжимке тюленьего жира. Вместе с тюленями отправляйтесь в комнату Одоры и, наполнив ванну тюленьим жиром из бочки, запускайте туда тюленей. Тюлени купаются в ванне и восстанавливают жировой слой, а вам пора домой.

КВАРТИРА ЭЙСА

У входа в квартиру Эйса поджидает здоровенный амбал. Можете угостить его пиццей, можете дать ему денег – в общем, поступайте как хотите, только пройдите в комнату, ведь вам надо поспешить связаться с Вудстоком и войти на секретную страничку фирмы «Экзотика интернэйшнл». Попав на страничку «Браузер Босс», выбирайте в нижнем меню страницы с различными наборами товаров. Перемещайте «перышки» с «иконок» новых товаров на логотип «Экзотика» в правом нижнем углу, пока все четыре конечности не превратятся в уродливые кости. После этого заполните бланк заказа и отправьте его в «Экзотику». Вас посетит очаровательная мисс, которая снимет с вас мерки и предложит пошить тапочки из вашего друга – обезьянки Спайка. Вместе с ней вы отправитесь в замок главного злодея, Фатеуса Лардуса, в горных районах Баварии.

БАВАРИЯ

Когда окажетесь в комнате, возьмите белую карточку с пола. Попытайтесь открыть окно. Войдите в дверь. После этого щелкните на электрической панели и идите направо. Теперь следуйте за толстяком, пока вас не закроют в комнате. Щелкните на дверь. Вылезайте через окно. Там по лианам поднимитесь на крышу с антенной. Используйте на ней два раза бумагу с координатами. Спускайтесь вниз, идите направо, спускайтесь вниз по лиане и налево. Залезайте в окно. Здесь щелкайте на всех предметах. Выходите через дверь. Спускайтесь по лестнице. Там идите сначала налево, а затем направо. Нажмите на топор на доспехах рыцаря.

После пленения Фатеусом и спасения Спайком от неминуемой гибели под лучом хирургического лазера вы должны пробраться к щитку со схемой соединений компьютерного центра замка. В щитке соедините средние точки входящих и исходящих сигналов цветными контактами (по принципу пересадок в метро: каждая соединяемая половинка кружка должна быть соединена с линией такого же цвета. Изменять цвет можно, нажимая на кружки и контакты. Каждый контакт и каждая половинка кружка может иметь два цвета).

Замкнув цепь, отправляйтесь через лабораторию и клетки с животными в зал оперы, где, надев доспехи, выступите на сцене. В то время ваш друг Спайк подсыплет Лардусу слабительное «Ректолакс». Вам предстоит сразиться с мадам, а Спайк должен помочь вам победить, сбрасывая на нее мешки с песком. Воспользуйтесь короткой передышкой, чтобы запихнуть мадам в большую пушку и отправить «по следам» Лардуса. Тут же вы будете атакованы Фатеусом и его лазером. Помогите Эйсу прятаться за колоннами и выглядывать, чтобы Лардус, стреляя, ломал колонны и в конце концов сам разрушил свое логово, а вы вместе с Эйсом и спасенными животными радовались победе. ■







Кирилл RPGman Шитарев, клуб «Game Galaxy»

ANCIENT EVIL

РАЗРАБОТЧИК	Silver Lightning Software
ИЗДАТЕЛЬ	Roadshow Entertaintment
ВЫХОД	лето 1998 г.
ЖАНР	RPG
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 120
Оперативная память – 16 Мб
Видеоплата – 2 Мб
Свободного места на винчестере – 60 Мб
Знание английского языка – обязательно





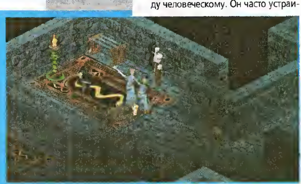
Разработчики компьютерных игр прекрасно понимают, что гораздо легче быстренько слепить какую-нибудь аркаду или новый RTS-клон, чем сделать RPG. Объясняется это тем, что тут на одной красивой графике и поднятой шумихе не выедешь. Необходимо ведь еще написать хороший сценарий, сбалансировать все составляющие, создать цельный мир, в котором не стыдно будет жить и чувствовать себя тем «маленьким человечком», бегающим по экрану монитора. В общем, создавать ролевые игры очень сложно – даже Diablo с его огромным успехом и армией поклонников до сих пор не удостоился приличного клона. Наверное, из-за возникшего спроса и ожиданий «Дьявольских» клонов и стали слышны голоса о том, что Ancient Evil – новая ролевая игра от небольшой австралийской компании – является подобием Diablo.

Ничего подобного. Если уместно проводить какие-нибудь аналогии, то только с Ultima Underworld или Eye of Beholder. Дело тут не в разнице видов из глаз или со стороны, а в схожем реализме боя и магии, а также в атмосфере... в той мрачной атмосфере темных, сырых лабиринтов и пространных гулких залов, по которым разгуливают странные создания, не решающиеся показать свое истинное лицо солнечному свету и воплощающие в жизнь свои коварные планы. Помешать им может только наш герой, если он будет аккуратно перешагивать через трупы врагов и не прыгать вниз головой в бездонные пропасти. Других ошибок он точно не совершит, ведь под рукой у него будет объемное руководство по прохождению всех уровней подземелья, книга об особенностях магии, артефактов и представителей местной фауны. Пользуйтесь представленным вашему вниманию руководством, и да не сломается меч у подопечного воина, и да не закончится магическая энергия у любимого волшебника. Вперед, к приключениям мира Ancient Evil!



КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

А начиналось все на первый взгляд очень стандартно. Жил-был молодой маг-недоучка, обладавший богатым воображением и презрением ко всему роду человеческому. Он часто устраивал мелкие пакости простому люду, но те вынуждены были терпеть Аларика (так звали колдуна) из-за его огромной магической силы. В конце концов он возомнил себя величайшим волшебником со времени сотворения мира. Скопив массу денег за оказание как мелких, так и значительных услуг с помощью своего мистического искусства, маг отправился жить в Склеп Древних. По преданию, Древними называли мифических полубогов, создавших мир и уединившихся в отдаленном подземелье, дабы отдохнуть после тяжелой работы. Полубоги не понадеялись только на создаваемую ими атмосферу страха, и на всякий случай оставили могущественных духов охранять свой покой. Про-





стые люди боялись даже близко подойти к подземелью, опасаясь гнева слуг Древних.

Неудивительно, что зазнайка Аларик посчитал себя за полубога и стал жить именно в Склепе. На тридцать лет он исчез с глаз людских, но однажды вернулся и предложил работникам пристроить к подземелью Древних новые залы и коридоры. А затем через шестьдесят лет, когда все было построено, вывесил объявление: «Желающие походить по моему Склепу и разгадать самую главную загадку будут в случае успеха щедро вознаграждены». Многие сразу бросились в Склеп, но никто обратно не вернулся. Сгинуло громадное количество сильных воинов, мудрых магов, хитрых воров и метких рейнджеров, прежде чем одному солдату повезло и он выбрался из подземелья. Отвечать на вопросы о тайнах подземелья он отказался и стал лучшим другом Аларика. Но что-то между ними не заладилось, и этот солдат (а звали его Джетраал) таинственным образом умер. Душа его, однако, не успокоилась, и многие видели бесплотное изображение Джетраала, призывающее проникнуть в Склеп и разобраться с Алариком и самой главной тайной полубезумного мага. И вот на сцену выходит ваш герой, готовый бросить вызов страхам подземелья. А потом..

Постепенно вы будете получать все больше информации о сюжетной линии, которая с каждым часом будет становиться все интереснее и таинственнее. Узнаете вы, и кто такие на самом деле Древние, и зачем был построен Склеп, и что (а вернее — кто) стоит за действиями Аларика. Информация поступает как из прочитанных книг, так и из разговоров с NPC, то есть с другими персонажами. Именно в книгах рассказываются подробности о целях ваших врагов и бесславном конце незадачливых искателей приключений. Персонажи же активно намекают о вашей главной цели и о тайнах безумного Аларика.

ЖИЗНЬ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Хочется дать несколько ценных советов, которые помогут в ваших странствиях.

– Начинайте новую игру магом, так как это самый приспособленный к жизни в подземелье персонаж. Хорошему магу не надо ни факелов, ни отмычек и даже нет нужды в регулярном приеме пищи. В теории, мистическое искусство можно в совершенстве изучить любым персонажем, но у волшебника развитие таких навыков получается значительно быстрее, чем у остальных. К сожалению, хоть магической энергии у мага всегда много, но жизненной силы всегда кажется маловато. В результате, порой три-четыре пропущенных удара означают необходимость грузить сохраненную ранее игру.

– Для опытных игроков альтернативой магу может выступить воин, но тогда придется отказаться от частого использования заклинаний. Здоровье у бойца получше, чем у хилого волшебника, но магической энергии кот наплакал. Если маг и воин — это уровень сложности Medium, приближающийся к легкому, то рейнджер и вор творят чудеса только в особо опытных руках. Из арбалета не очень легко целиться, да и в тени спрятаться новичок толком не сможет.

– Постарайтесь в самом начале исследования тайн склепа делать упор именно на применение магии, чтобы быстро получить очень нужные и мощные заклятия, как только вам в руки попадут соответствующие руны. Можно делать так: вызывайте «в пустоту» любые заклинания до тех пор, пока не кончится магическая энергия. Поспите часок в спальном мешке и восстановите ману. Снова поколдуйте и поспите, затем еще и еще раз; и вскоре вам сообщат о повышении колдовского уровня опытности. Единственный недостаток такого метода заключается в том, что просыпается персонаж обычно голодным, поэтому запаситесь провиантом. Как только получите заклятие пятого уровня Revitalize, то можете о пище насущной не волноваться и тренировать магические умения до бесконечности или пока не кончится терпение.

– Чем дольше вас бьет противник, тем больше у него шансов пробить защиту героя и нанести ему рану. Видимо, это связано с тем, что вначале врагу трудно найти слабое место в броне. Также замечено, что сила удара зависит от времени ее нанесения. Так, третья рана, нанесенная одним и тем же противником, будет значительно сильней второй или первой. Вывод один: старайтесь не затягивать бой, а отступить; если чувствуете, что в рукопашной противник вам не по зубам — стреляйте из арбалета и колдуйте.

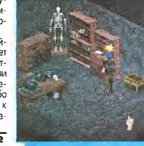
– Всегда ройтесь в сундуках, различных столах и ящичках. В сундуках может оказаться ловушка, которая убьет персонаж, неосмотрительно открывший крышку. Перед фактическим открытием любого сундука выбирайте опцию Search for traps, причем щелкните на ней несколько раз, а то с первой попытки ловушка может не обнаружиться. Если ловушка все-таки найдена, то выбирайте вариант Disarm trap. Есть небольшие шансы, что попытка закончится смертью героя, но скорее всего ловушка будет успешно обезврежена. Для открытия некоторых сундуков игра может попросить отмычки, так что всегда имейте их в рюкзаке персонажа — подразумевается, что если они есть, то замок сундука автоматически взломается.

– Не подбирайте все, что плохо лежит, чтобы потом не заниматься выбрасыванием ненужного барахла. Некоторые вещи вообще могут застрять у вас в рюкзаке — я имею в виду липкую паучью паутину, которую лучше не подбирать, чтобы потом не мучиться вопросом, как ее выбросить. Никогда не пригодятся кости, руки, головы и прочие части тела;



бесполезны булыжники (один булыжник, правда, нужен вождю гремлинов), сгоревшие факелы или сломанные стрелы.

– Если вы устали искать какой-нибудь ключ, то никто не мешает взломать запертую дверь. Или открыть ее заклинанием Unlock, если отмычки сломались. Правда, несколько раз вы столкнетесь с особо «взломоустойчивыми» дверьми, к которым придется найти хорошо за-



ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 72





Александр Лещинский

DOMINION: STORM OVER GIFT 3

РАЗРАБОТЧИК	Ion Storm
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ВЫХОД	июнь 1998 г
ЖАНР	стратегия в реальном времени
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 133 (рекомендуется 166 и выше)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата – SVGA, 1 Мб (рекомендуется 2 Мб)
Необходимо 190 Мб свободного места на жестком диске





В апреле этого года на рынке компьютерных игр появился StarCraft, поднявший планку в жанре стратегий реального времени на небывалую высоту. Поэтому не удивительно, что все новые стратегии оставались в тени творения Blizzard. Однако конкуренты не собираются сдаваться, выдвигая своих претендентов на роль чемпиона. Среди них особо выделяется игра Dominion.

Ребята из компании Ion Storm предлагают вам хорошую графику, качественное звуковое оформление, длинный список юнитов и строений, а также большой арсенал игровых возможностей.

К сожалению, четыре расы, представленные в игре, разнятся между собой по большей степени лишь внешне, но это не особо портит картину. У некоторых игроманов гораздо большее разочарование вызовет другое – игрушка не трехмерная. Так что поклонникам Total Annihilation игра Dominion вряд ли придется по вкусу.

СЮЖЕТ

Как обычно, все происходит в далеком будущем. Человечество вышло на новый виток развития и смогло путешествовать в другие галактики. Естественно, люди оказались не одни в космосе. Были обнаружены три инопланетных цивилизации – неуклюжие Darken'ы, отвратительные Scorp'ы и громилы Merc'и.



Расы жили в мире, выгодном всем, и все вроде бы шло хорошо, пока на орбите нашей родной Земли не произошел маленький инцидент, приведший к серьезным последствиям – был обнаружен неизвестный спутник-шпион, взорвавшийся при попытке идентифицировать его.

Сразу всплыли прошлые обиды и началась война, но не в масштабах всей Галактики, а на одной отдельно взятой планете под названием Gift 3, где были обнаружены запасы какого-то очень нужного всем вещества (уж очень напоминает Фрэнка Херберта и его Dune, не правда ли?).

В этой войне вам предлагается возглавить одну из четырех рас и провести ее через двенадцать миссий к полному господству во Вселенной. Хотя кто знает, что таит загадочная планета...

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ DOMINION'А

РАСЫ

ЛЮДИ (HUMANS)

Самая знакомая для нас раса. Если захотите увидеть ее представителя – взгляните в зеркало, и все поймете. Это крепкие существа, ростом примерно под два метра, довольно-таки сильные. В общем, не имеют слабых и сильных сторон в своем развитии. Поэтому их боевые единицы можно считать средними во всех отношениях – баланс между ценой, броней и силой оружия (именно поэтому будем считать ее базовой расой при определении характеристик).

Человеческое общество будущего не особо изменилось. Осталась и преступность, и любовь к спорту, люди не забыли вредных привычек – в общем, все как в настоящем. Только теперь, через несколько сотен лет, вся планета объединилась в одно государство, а люди стали очень походить друг на друга (все лысые и клонированные, разве что по половому признаку различаются).

Раса очень хорошо развита технологически и идет именно по техногенному пути развития.



ДАРКЕНЫ (DARKENS)

Раса маленьких, злых и угрюмых существ. Все их общество, похоже, представляет собой религиозное братство. Все даркены беспрекословно подчиняются братству, преданы ему и готовы отдать за него жизнь.

Об их системе мало знают, так как в общении с представителями других рас даркены замкнуты и малоразговорчивы, часто просто уходят от собеседников.

Что касается физических особенностей, то даркены очень выносливы и сильны, зато их красновато-коричневая кожа слабо защищает бренное тело. Именно поэтому ученые даркенов хорошенько поработали над защитой своих войск — они оснащены броней, на треть лучшей, чем у людей. Правда, их оружие наносит меньший вред, а цена юнитов на треть выше, чем на земные аналоги.

Общество скорпов похоже на большой муравейник, где всем заправляет королева. Ее огромное потомство так же, как у муравьев, распределяется по профессиям. Представители различных профессий имеют свой особенный внешний вид и возможности, идеально подходящие для выполнения работы.

Основную ставку скорпы делают на естественный путь развития, однако и их технологии достигают довольно высокого уровня, что ставит скорпов в один ряд с остальными расами. Способность быстро размножаться делает их юниты на четверть дешевле, чем у людей, причем прочность брони остается на том же уровне, правда, несколько слабее убойная сила оружия.

МЕРКИ (MERCS)

Очень симпатичная раса. С виду грубые и мерзкие, они на самом деле являются большими эстетами (взгляните хотя бы на убранство их информационной панели). Их общество чем-то напоминает людей нашего времени.



Раса даркенов значительно отстает от других рас, особенно людей, но они по максимуму используют свои природные возможности, что вкупе с преданностью братству и вере в свое дело уравнивает их шансы на победу.

СКОРПЫ (SCORPS)

Это отвратительные зеленые существа, по физическим данным схожие с людьми. Также, как и даркены, скорпы замкнуты, мало общаются с другими расами. Да и между собой они не очень много стрекочут. Мало кто бывал у них на родине — уж больно там мерзко.

Меркам не чужды вредные привычки (очень прикольно смотреть на пьяного генерала перед началом одной из миссий), они веселы, даже несколько смешны в общении.

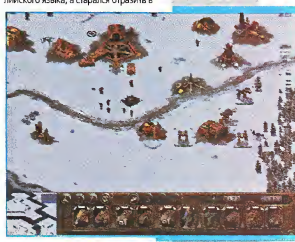
Внешне это высокие и очень сильные существа. Но они решили дополнить свою физическую силу мощью оружия, поэтому ученые особо потрудились над вооружением, и теперь пушки мерков — самые мощные пушки в известной части Галактики. Правда, из-за этого «хромают» такие параметры, как броня и цены на их юниты. Первого у их юнитов в два раза меньше, а второе — в полтора раза выше, чем у людей.



Так же, как и люди, мерки очень хорошо развиты в плане технологий.

ОСНОВНЫЕ СТРОЕНИЯ И ИНФРАСТРУКТУРА

Примечание: давая русские названия нижеприведенным строениям и прочим юнитам, автор не стремился воспроизвести точный перевод с английского языка, а старался отразить в



русском названии реальные функции данного объекта.

Первая половина этого раздела посвящена строениям. В основном это фабрики, на которых будет строиться ваша армия. Разберемся с их общими функциями и командами: Autorepair — автоматическая починка при получении зданием повреждений; Sell — продать здание за половину его стоимости; Upgrade (эту команду имеют все строения, кроме Refinery) — произвести усовершенствование здания.

Основная фабрика (Main Plant)

Броня — 3.200 hitpoints.
Цена — 30 чел., 3.000 ед. мат.
Апгрейд — 15 чел., 1.500 ед. мат.
Броня после апгрейда — 3.200 hitpoints.

Это ваше основное строение, являющееся главным сборочным цехом для всех видов войск. Именно отсюда они и будут появляться. Кроме того, после уничтожения основной фабрики полностью прерывается подача энергии.

Дополнительная функция Primary Build Pad — установить Main

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 88

Александр Лещинский

QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO

РАЗРАБОТЧИК	Rogue Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ВЫХОД	сентябрь 1998 г.
ЖАНР	3D-action
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – 90 Pentium (рекомендуется Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мбайт (рекомендуется 24 Мбайт)
Видеоплата – 1 Мбайт (рекомендуется 2 Мбайта + 3Dfx).
Обязательно наличие на жестком диске игры Quake II.

PC CD ROM

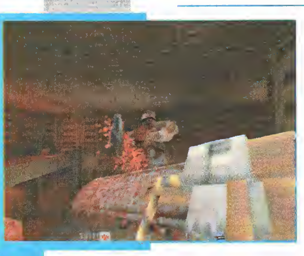
«Не прошло и полгода», как поется в одной хорошей песне, как любителям 3D-action подкинули новые приключения отважного «Квакера». Это продолжение намного сложнее предыдущего (имеется ввиду Quake II Mission Pack: The Reckoning): уровни более сложные и запутанные, вам придется выполнять большее количество заданий и, если вы хотите играть совершенно самостоятельно, знание английского языка вам бы не помешало. Так просто с наскока игру пройти будет непросто даже «крутым» игрокам.

Вас ждут, как и в прошлый раз, пять новых эпизодов, содержащих по несколько уровней. Появились новые разновидности монстров, более зловредных, чем предыдущие, но и многие старые знакомые попортят вам крови. Особенно впечатляют так называемые боссы: монстры финального эпизода, но обо всем в свое время. Для тех, кто любит экспериментировать, добавилось и оружие, хотя лучше двустволки и Rail Gun'а, на мой взгляд, для борьбы с монстрами ничего нет. Одним словом, играть будет интересно. Как обычно, подходят все коды от Quake II.

А теперь ложка дегтя: Ground Zero – это переусложненный Quake II. Проблема не только и не столько в чудовищах, сколько в архитектуре уровней и логических задачах – уж больно они закручены. Впрочем, любителям побродить в темноте под звуки электрогитар и барабанов должно понравиться. Остальным же настойчиво советуем – продвигайтесь вперед не спеша, ибо в этой самой темноте вас кто-то всегда поджидает. Также не спешите стрелять по всему, во что стрельнуть можно. Иногда те или иные ящики лучше не уничтожать, и тогда вы сможете добраться до секретов.

Как и Quake II Mission Pack: The Reckoning, данное продолжение потребует от вас наличия игры Quake II на жестком диске, но я уверен, что она у вас есть, иначе вы бы не читали руководство по Ground Zero.

Ну и напоследок хочу напомнить. Дорогие игроманы! Подробную информацию по играм Quake II и Quake II Mission Pack: The Reckoning вы можете прочитать в наших журналах № 3 (6) и № 9 (12) за 1998 год.



СЮЖЕТ

Действие Ground Zero идет как бы параллельно самому Quake II. Итак, началась высадка земного десанта. (Кстати, если вы понимаете разговорный английский, то услышите знакомую фразу: «Some cowboy just clipped me...down to 50 % power». Эти слова, как вы, надеюсь, помните, произносил герой Quake II.) Но мерзкие строгги решили испортить людям триумф и задействовали гравитационный колодец (Gravity Well), который, словно капкан, не позволяет земному флоту покинуть орбиту Строггоса. А сами строгги тем временем вовсю палят из большой пушки (той самой, которую вы взрываете в Quake II). Но пушка нас сейчас не волнует – ею займется другой товарищ, а наша с вами задача – «выключить» (т. е. разнести ко всем чертям) гравитационный колодец.

Естественно, наш герой, как всегда, приземлился крайне неловко, потеряв все оружие, кроме верного бластера. Ну, да нам не привыкать. Прорвемся!

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Среди новых «игрушек», выданных вам командованием, будут следующие.

Prox Launcher – гранатомет, стреляющий особыми снарядами. При соприкосновении с землей или со стенами они тут же раскидывают лапы, подобно пауку, и закрепляют-

ся на месте. Стоит кому-то (включая и вас) пройти рядом с ними, как мины взрываются. Если вы выпустили слишком много этих мин и не можете их обойти, расстреляйте их из других видов оружия, не пытайтесь перепрыгнуть через мины!

ETR Rifle – двуствольное ружьишко, бьет бронебойными «пулями». Стреляет непрерывным огнем, но вред врагам наносит не слишком сильный.

Plasma Beam – вещь что надо. Поджаривает врагов лучом плазмы, бьет непрерывно. Сильнее, чем ETR Rifle и Hyperblaster. Однако очень быстро жрет энергетические батареи (Energy Cells).

Chainfist – бензопила, надеваемая на руку. Не ахти, так как наносит одиночные, хотя и сильные удары.

Tesla Mine – еще один вид мин. Бросьте ее на землю, и она начнет поджаривать молниями оказавшихся вблизи врагов. Очень удобно для разведки. Например, стоите вы у поворота и не знаете, есть за углом враги или нет. Киньте мину. Если ничего не произойдет, врагов нет. Кстати, на вас мина не реагирует, можете хоть вплотную подойти. После исчерпания запаса энергии или по прошествии определенного времени мина самоуничтожается (взрывается).

Defender Sphere – после включения зависает над вашей головой и стреляет по тем, кто стреляет в вас. Кроме этого, все наносимые вам ранения уменьшаются на 50 %. Классная штука, берегите для разборок с главными боссами.

IR Goggles – позволяет некоторое время видеть в темноте.

Double Damage – увеличивает силу вашего оружия вдвое.

Есть также и несколько «прибамбасов» только для режима multiplayer. Но мы не будем на них останавливаться, при желании вы и сами разберетесь.

ВРАГИ

Turret – очень неприятные штуки, выезжающие из скрытых люков на потолке и стенах. Могут быть оборудованы разными видами оружия: бластерами, пулеметами или ракетными пусковыми установками.

Stalker – исключительно гадкий тип, похожий на паука. Гадок тем, что быстро ползает по потолку и метко обстреливает вас своим бластером. Внимание! Эта мерзость имеет привычку самовосстанавливаться, поэтому уничтожайте его до конца, т. е. расстреливайте и сам труп.

Medic Commander – здоровенный двуногий детина, умеющий оживлять трупы убитых вами стражников и телепортировать стражников. Вооружен скорострельным бластером. Отсюда мораль – уничтожайте трупы врагов (для этого прекрасно подойдет ваш бластер, он не тратит «патроны»).

Daedalus – усовершенствованная версия Icarus (летающего человекоподобного киборга), от которой отличается зеленоватым цветом круглых антигравитационных двигателей за спиной. Вооружен бластером, из которого стреляет редко, но метко. Вдобавок к этому снабжен и защитным полем.

Carrier – угловатая летающая махина, вся сплошь ощетинившаяся пушками. «Крут» и мерзок.

В довершение ко всему есть еще и «боссы» – особо опасные и сильные враги. Но о них мы ничего не скажем, пусть вас ждет сюрприз.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД – Tectonic Stabilizer

Уровень «Lower Mines»

Одно неосторожное движение, и ваш челнок плавно погружается в пучину раскаленной лавы. Теперь делать нечего – вперед и только вперед.

В самом начале подъема посмотрите налево. Вы увидите небольшой проход, закрытый красивым кристаллом. Если вы сумеете добраться туда, не опалив шкуры, то обнаружите секретное место, где находится Double Damage, увеличивающий силу вашего оружия вдвое.

Дойдя до развилки, сверните налево и идите по правой стеночке вперед, мимо прохода слева, в туннель. Вы попадете в помещение с лифтом-платформой. Поднимитесь на нем.

Прямо перед вами на подъемнике лежит большой огненно-красный валун. Рядом с ним, справа, небольшая лесенка. Поднимитесь по ней и включите рубильник. Валун «отправится» на второй этаж, следуйте за ним. Взорвите камень – и вы обнаружите секретное место. Поднимайтесь по лестнице дальше до тех пор, пока на одном из этажей не обнаружите компьютер. Нажмите на его клавиатуру, спуститесь на два пролета вниз. В помещении с ящиками вы обнаружите открывшийся проход, идите в него.

Пройдите через небольшое помещение с водой, сверните в проход направо и идите прямо. Коридор приведет вас к развилке (крошечное помещение с решеткой в полу). Идите в проход налево и нажмите там на рубильник. Вернувшись к развилке, сверните налево к лифту-платформе.

Спустившись, вы увидите справа двигающуюся вагонетку, а слева серый проход. Если хотите найти секретное место, то садитесь в вагонетку и сойдите, не доезжая до самого конца (по пути не забывайте нагибать голову). На краю шахты лежит бронежилет. Вернитесь к тому месту, где садились в вагонетку, и шагайте в серый проход.

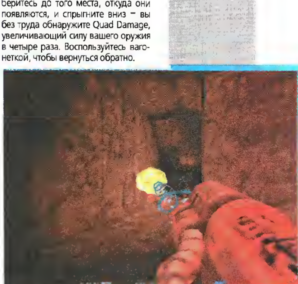
Пройдите мимо бурильной установки и топайте в проход в скале. Прямо перед собой вы увидите дверь, которая приведет вас на следующий уровень, но не торопитесь в нее заходить. Поднимитесь по извилистой каменной тропинке наверх и, войдя в большое помещение, обратите внимание на маленькую лесенку рядом с проходом слева. Поднимитесь по ней и нажмите на рубильник. Спустившись, вы обнаружите ящик над решеткой в полу. Расстреляйте его и спрыгните в образовавшееся отверстие в полу – здесь вы обнаружите патронташ. Теперь смело идите на следующий уровень.

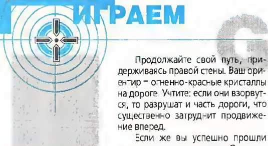
Если же вам все эти тайники не нужны и вы хотите побыстрее перейти на следующий уровень, сразу можете идти к заветной дверке, открыв проход компьютером.

Уровень «Thaelite Mines»

Топайте все время прямо, пока не попадете в огромное помещение. Никуда не заглядывая, сразу идите в проход налево, придерживаясь правой стены.

По дороге вам попадется небольшой проходик: если хотите попасть в секретное место, идите в него. Вы увидите движущиеся вагонетки, доберитесь до того места, откуда они появляются, и спрыгните вниз – вы без труда обнаружите Quad Damage, увеличивающий силу вашего оружия в четыре раза. Воспользуйтесь вагонеткой, чтобы вернуться обратно.





Продолжайте свой путь, придерживаясь правой стены. Ваш ориентир – огненно-красные кристаллы на дороге. Учтите: если они взорвутся, то разрушат и часть дороги, что существенно затруднит продвижение вперед.

Если же вы успешно прошли мимо них, идите в пещеру. Она приведет вас в помещение с проходом

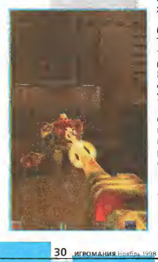


слева и небольшой лесенкой наверх. Поднимитесь по лесенке, а затем на лифте-платформе. Пройдите по коридору до большого помещения с лифтом-платформой.

Поднявшись, вы встретитесь лицом к лицу с Tank Commander'ом, которого вам нужно убить, чтобы получить Security Pass. Грохнув монстра, возьмите Security Pass в нише справа, а затем идите налево к неисправной двери. Расстреляйте предохранитель слева от нее и шагайте в образовавшееся отверстие в скале.

Убейте монстра, который стоит напротив неисправной двери, и вы попадете в секретное место, где лежит рюкзак, набитый боеприпасами.

Идите налево, прямо перед собой вы увидите кнопку. Нажмите ее. Теперь вернитесь к развилке и садитесь в лифт. Спустившись, идите прямо в большое помещение.
Вам нужно идти в большой проход слева – это и есть «Exit».



Уровень «Tectonic Stabilizer»

Этот уровень достаточно трудоемкий, так как здесь вам придется все время выполнять задания то по выключению, то по уничтожению различных частей тектонического стабилизатора, раскиданных по всему уровню.

Попав на уровень, сразу обратите внимание на четыре белых ярких прибора на стенах (они похожи на светильники в плафонах, только вместо плафонов у них защитное поле). Вы должны обязательно уничтожить 16 таких «светильников», разбросанных по всему уровню, но предварительно нужно отключить у них защитное поле.

Я проведу вас той дорогой, на которой находится максимальное число «светильников», чтобы вам потом было легче их все отыскать.

Итак, четыре «светильника» находятся прямо у начала уровня. Если вы от входа свернете в проход направо, то там обнаружите еще три.

Для начала идите в проход прямо. Вы выйдете в огромное помещение в скале, где увидите три «светильника» и спускающийся вниз туннель – идите в него. Когда вы окажетесь в большой пещере, спрыгните направо вниз, здесь вы увидите еще четыре светильника и широкий проход. Идите в него, придерживаясь левой стены. Где-то по середине вы обнаружите сооружение с двумя зелеными огоньками и переключателем со стрелкой. Когда вы расстреляете все «светильники», вернитесь сюда и включите рубильник. А пока идите в проход справа (прямо напротив этого прибора).

Держитесь левой стены, пройдите мимо лифта, и в конце вы увидите компьютер. Запомните его и, когда разделаетесь со «светильниками», нажмите на его клавиатуру. Позже я расскажу вам, как попасть в тайник. А теперь шагайте в лифт. Перед вами лесенка (запомните ее) и два прохода. Идите налево. Если же вы пойдете направо, то увидите рубильник, который также нужно будет включить после уничтожения «светильников».

Вы попадете в большое помещение, где справа, сразу от входа, будет дорожка наверх, а немного подальше закрытая дверь (слева) и пульт управления (справа). За закрытой дверью находится третий рубильник, который вы должны будете включить, расправившись со «светильниками». Нажав кнопку на пульте и отключив защиту, идите по дорожке наверх расправляться со «светильниками». Не забудьте и про «сладкую парочку», которая находится по бокам пульта управления.

Каменная тропинка приведет вас к лифту, который спускается вниз – прямо к выходу с уровня. Но пока лифт не работает. Чтобы воспользоваться им для бегства, сходите посмотрите, что же ему мешает опуститься до конца.

Итак, все основные пункты назначения указаны, пора браться за дело. Сначала уничтожьте все «светильники». Включать рубильники можно в любом порядке, главное – успеть смыться с уровня за 45 секунд. Удобнее всего напоследок оставить тот рубильник, что находится за закрытой дверью (напротив пульта управления), и бежать, используя лифт, который спускается прямо к выходу.

Теперь несколько слов о секретных местах. Для начала нажмите на клавиатуру компьютера, который вы уже видели раньше. Вернитесь к лесенке, которую вас просили запомнить и поднимитесь по ней, зайдите в дверь, включите кнопку и нырните в воду – здесь лежит бронежилет. Проплывите через люк в другое такое же помещение, всплывите и, когда будете вылезать наружу, обратите внимание на красные трубы слева – там лежит Double Damage. Но все это нужно делать, естественно, до того, как включится система уничтожения тектонического стабилизатора.

Уровень «Thaelite Mines»

Все, что вам нужно здесь, так это вернуться на самый первый уровень «Lower Mines».

Уровень «Lower Mines»

Вы должны вернуться к самой первой развилке у начала уровня и зайти в помещение с большим лифтом. Нажмите на кнопку, которая находится рядом, и отправляйтесь в следующий эпизод.

ВТОРОЙ ЭПИЗОД – Base Complex

Уровень «Eastern Warehouse»

Попав на уровень, идите налево, поднимитесь по пандусу и зайдите в левый проход. Нажмите на клавиатуру компьютера и шагайте направо к лифту.

Поднявшись, топайте направо на лифт-платформу.

Переберитесь на противоположную сторону и разыщите ленту транспортера. Доберитесь по ней до небольшого закутка с кнопкой и нажмите ее. Поднимитесь на одном из грузовых лифтов и поезжайте по ленте транспортера до самого конца.

Сойдя с транспортера, идите направо к кнопке, нажмите ее, спуститесь вниз и шагайте в проход. Перед вами развилка: прямо раздвижные двери, а справа проход. Идите направо по коридорам. Да здесь потряхивает! Советую вам поторопиться. Вам нужно дойти до раздвижной двери справа и зайти в нее. Видите, помещение начинает затапливаться водой. Прыгайте вниз и по ящикам заберитесь на противоположную сторону. Нажмите виднеющуюся впереди кнопку. Плывите в проход. Выберитесь на сушу и пройдите направо до конца. Вы увидите лифт-платформу – поднимитесь на нем.

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 85

Андрей Шаповалов

WING COMMANDER: SECRET OPS

Операционная система – Windows 95 + DirectX 5.0
Процессор – Pentium 133 МГц
Оперативная память – 32 Мб
Видеоплата – PCI или AGP с 2 Мб памяти
Рекомендуется 3D-ускоритель
Место на жестком диске – 250 Мб



Origin	РАЗРАБОТЧИК
EA	ИЗДАТЕЛЬ
август 1998 г.	ВЫХОД
симулятор космического боя	ЖАНР
★★★★★★★★★☆	РЕЙТИНГ

На цивилизованном «загнивающем» западном рынке конкуренция между гигантами Electronic Arts и Interplay, продвигающими в массы космические имитаторы Wing Commander и Descent: FreeSpace, начинает приносить свои плоды, весьма приятные сердцу простого игромана. Если Interplay пытается привлечь внимание к своему детищу вовлечением игроков в процесс создания дополнительных миссий, то Electronic Arts сделала безошибочную ставку на любовь простого человека к «халяве». EA начала распространять продолжение Wing Commander под названием Secret Operatons «безвозмездно, т. е. даром» (как говорила Сова из мультфильма про Винни-Пуха) посредством Интернет. Конечно, скачать 120 мегабайт архива могут не все (во всяком случае, в России), но сам факт отраден.

Wing Commander: Secret Ops представляет собой сборник дополнительных миссий для предыдущей части, Prophecy. Сами по себе миссии сделаны отлично – есть и новое оружие, и врагов много, и спецэффекты на высоте (тут с WC: Prophecy и Secret Ops никто не сравнится), но главное – нам с вами по-прежнему представляется возможность ощутить себя «крутыми». Единственный недостаток игры – невозможность выбирать корабли и вооружение (тут Descent: FreeSpace обошел конкурента).

Кстати, интересный факт. Если в момент выхода WC: Prophecy игра считалась чрезмерно требовательной к компьютеру (из-за необходимости 3Dfx, без которого все выглядело несколько аляповато), то теперь на фоне того же Descent: FreeSpace системные требования WC: Secret Ops вызывают уважение к разработчикам из Origin.



УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ

Раскладку клавиатуры вы сможете вызвать из основного меню (пункт «Show Keys»). Тем не менее, кое-какие пояснения дать по этому поводу надо.

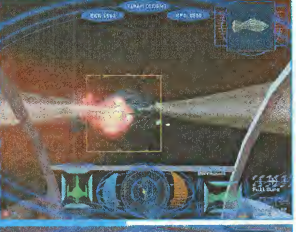
Сначала рассмотрим кабину вашего корабля. Хотя у разных истребителей она отличается, но эти отличия – мелкие, косметические.

Итак, в нижнем левом углу вы видите силуэт корабля. Это изображение информирует вас о состоянии щитов и брони вашего корабля. Синие внешние кольца – щит (внешняя защита), со временем восстанавливается. Светло-зеленые полосы вокруг силуэта корабля – броня, она при попаданиях утончается. Броня делится на носовой, кормовой, левый и правый квадранты.

Внизу в центре экрана расположен экран радара и два индикатора по бокам – синий и оранжевый. На экране радара показаны все корабли/спутники, расположенные поблизости от навигационной точки, рядом с которой вы находитесь. Красным цветом показаны ваши враги, синим цветом – ваши друзья, а фиолетовым обычно обозначаются катапультировавшиеся пилоты-земляне.

Пространство вокруг вашего корабля представлено в виде двух концентрических окружностей. Окружности поделены на шесть секторов. Внешнее кольцо показывает положение кораблей и других объектов позади вас, центральное – впереди. Четыре квадранта, расположенные в середине, показывают пространство сверху и снизу от вас. Чтобы объект оказался точно перед вами, выберите его метку (**T**) на экране радара и маневрируйте до тех пор, пока не поместите ее в центральном кольце







радара. Враги на радаре обозначены крестиками красного цвета, ваши боевые друзья – крестиками синего цвета. Выбранный вами в данный момент враг (или друг) обозначен жирным крестиком соответствующего цвета.

Синий индикатор слева от радара показывает оставшееся топливо для дополнительных форсажных ускорителей (Afterburners). Включить форсаж вы можете, нажав или **Tab**, или **~ (тильду)**. В первом случае форсаж включен, пока клавиша остается нажатой. Во втором случае они работают, пока вы повторно не нажмете **~ (тильду)**. Форсаж резко повышает вашу скорость, но помните – запас топлива ограничен и не восстанавливается с прошествием времени, так что не пользуйтесь им постоянно.

Terminator

На перехватчике Wasp кроме дополнительных двигателей установлен также и твердотопливный ускоритель (**B**), позволяющий развивать очень высокую скорость. К сожалению, его нельзя выключить, из-за чего он становится вещью одноразового применения. Так что не спешите его использовать, он может вам пригодиться в дальнейшем.

Желтый индикатор справа от радара показывает уровень зарядки пушек. Во время стрельбы уровень энергии падает. Когда он достигнет нуля, пушки смолкнут. Энергия восстанавливается, но достаточно медленно, поэтому не старайтесь стрелять часто, старайтесь стрелять метко. Учтите, что автоматическая пушка, установленная на некоторых истребителях (см. раздел ниже), стреляет не лучами, а снарядами, поэтому при ее стрельбе уровень энергии не уменьшается. Однако боезапас пушки ограничен, тратьте его с умом.

Правее индикатора энергии пушек располагается изображение захваченной в данный момент цели. Тут все так же, как и с вашим кораблем – показан текущий уровень щитов и брони. Сверху над силуэтом цели отображаются расстояние до нее и ее тип.

В самом правом углу указатели приготовленных к стрельбе пушек (сверху) и ракет. Перебор пушек осуществляется клавишей **G**, а ракет – **M**.

Выпускать ракеты в большинстве случаев надо только после того, как они захватят цель (при этом вокруг выбранной цели появится дополнительное перекрестие). Иначе вы рискуете промахнуться. Если вы занесете цель в память бортового компьютера (**L**), то при маневрировании на экране будет зеленая стрелка, указывающая вам направление на данную цель. После уничтожения цели бортовой компьютер автоматически переключится на ближайшего к вам врага.

Как правило, каждый ваш вылет представляет собой путешествие между несколькими навигационными точками (Nav points). Передвижение от одной такой навигационной точки до другой возможно в двух режимах – ручном и автоматическом.

В ручном режиме вам надо развернуть ваш корабль в направлении белого креста и лететь туда, но таким образом вы доберетесь до цели ой как не скоро! Поэтому применяйте автопилот (**A**). Им можно воспользоваться, как только посреди экрана загорится надпись «Auto». Автопилот включается только тогда, когда поблизости нет врагов.

После выполнения задания вам надлежит вернуться на «Цербер». Для этого подождите, пока появится надпись «Auto» и жмите **A**.

КОРАБЛИ ЗЕМНОЙ КОНФЕДЕРАЦИИ

Летать вам предстоит только на истребителях, перехватчиках и бомбардировщиках. Челноками и несущим кораблем Cerberus («Цербер») будет управлять компьютер. В отличие от других частей Wing Commander, выбирать тип корабля, на котором предстоит сражаться, а также тип и количество ракет вам не дадут.

F-110a Wasp Interceptor – перехватчик, быстр и маневрен, несет большой запас ракет.

Пушки:

Dust Cannon – тратит мало энергии, но сама довольно слаба;

Cloudburst – мощная, но стреляет медленно.

Ракеты:

Swarmer AB (боекомплект – 8 штук) – ракета с разделяющейся головной частью. Получается, что по врагу одновременно выпущены несколько ракет. Штука очень мощная и захватывает цель очень быстро;

Artemis ELRIR (боекомплект – 6 штук) – ракета дальнего радиуса действия. Очень хороша против кораблей противника Manta – они не могут оторваться от Artemis, даже выпустив постановщики помех.

Специальная система: дополнительный твердотопливный ускоритель (одноразовый, включается клавишей **B**)

F-108a Panther SS Class B – отличный истребитель, очень быстр и маневрен, несет большой запас ракет.

Пушки:

Cloudburst;

скорострельные ионные пушки Chain Ion.

Ракеты:

Artemis ELRIR (боекомплект – 6 штук);



Pilum IV FF (боекомплект – 6 штук) – ракета с системой распознавания «свой-чужой». Захвата цели не требует. Применять на малом расстоянии до цели.

TB-81a Shrike Class B – бомбардировщик, медлителен и неповоротлив, но отлично вооружен. Один из двух кораблей, несущих торпеды, при помощи которых уничтожаются тяжелые корабли противника. Кроме этого, у него есть турель с лазерной пушкой, которая будет автоматически стрелять по любым врагам, оказавшихся в зоне ее досягаемости.

Пушки:

Dust Cannon; усиленный ускоритель частиц PLS Particle.

Ракеты:

Mosquito RP (боекомплект – 36 штук) – ракеты с ограниченными дальностью действия и возможностями наведения. Пускать их нужно по прямой к цели, тогда они ее «захватят»;

Dragonfly AP (боекомплект – 36 штук), захвата цели не требует;

Pilum IV FF (боекомплект – 4 штуки);

Lancer LT (боекомплект – 8 штук) – легкие торпеды. Только они обладают мощностью, достаточной для уничтожения командного мостика (Bridge) и двигательной установки (Engine) тяжелого корабля. Пускать торпеды можно только после полного захвата цели, система наведения действует очень медленно;

Pike T (боекомплект – 2 штуки) – более мощный вариант торпеды, используйте против двигательной установки тяжелого корабля.

F-109a Vampire SS Class A – очень маневренный (скорость поворота просто восхищает) и быстрый истребитель. Прекрасное вооружение и неплохая защита. Короче говоря, лучшая машина из всех, на которых вы будете летать.

Пушки:

тахионные пушки Tachyon;

усиленный ускоритель частиц PLS Particle.

Ракеты:

Artemis ELRIR (боекомплект – 6 штук);

Pilum IV FF (боекомплект – 8 штук);

Tracker Mirv (боекомплект – 4 штуки) – эта ракета пролетает мимо противника, потом ее головная часть разделяется на четыре отдельные боеголовки, которые атакуют противника на манер ракет FF.

TB-80b Devastator Class A – очень тихоходный, но сильно защищенный, а самое главное – у него есть две турели с лазерными пушками, которые будут автоматически стрелять по любым врагам, оказавшимся в зоне их досягаемости.

Пушки:

Plasma Gun, самая мощная из пушек – плазменная, большую часть врагов уничтожает с одного точного попадания. К сожалению, стреляет медленно, а энергию поглощает со страшной быстротой; тахионные пушки Tachyon.

Ракеты:

Mosquito RP (боекомплект – 90 штук);

Pilum IV FF (боекомплект – 6 штук);

Artemis ELRIR (боекомплект – 6 штук);

Lancer LT (боекомплект – 8 штук);

Pike T (боекомплект 4 – штуки).

МЕТОДЫ ВЕДЕНИЯ БОЯ

В принципе, бой в имитаторах космических кое-чем отличается от боя в имитаторах воздушных, однако и тут, и там его можно разделить на несколько фаз: обнаружение противника, сближение с ним, атака, боевое маневрирование и, в некоторых случаях, расхождение.

Ну, с обнаружением противника у вас проблем не возникнет. По прибытии в очередную навигационную точку всех врагов (если таковые вообще присутствуют) вы сразу же увидите на экране радара в виде красных точек.

Далее начинайте сближение. В некоторых сражениях это особенно важно, т. к. чем раньше вы наброситесь на врагов, тем скорее переключите их внимание на себя, чем предотвратите нападение на корабль, который защищаете. Кроме этого, враги часто атакуют «волнами» (т. е. группами), следующими одна за другой. Причем каждая отдельная «волна» относительно немногочисленна и, если вы успеете к ней быстро подскочить, с ней можно успеть справиться до того, как подоспеет вторая «волна». Таким образом, численно превосходящего вас противника можно уничтожить по частям. Для сближения с противником используйте форсаж (afterburners) или твердотопливный ускоритель (если у вас перехватчик F-110a Wasp Interceptor).

После сближения начинается атака. В лобовую атаку я вам идти не рекомендую. Дело в том, что у некоторых врагов (например, у Devil Ray) очень мощные пушки, которыми они выбивают ваш защитный экран и броню спереди за пару залпов. Правда, встречаются такие враги не во всех вылетах, но все же рисковать не советую. Далее: никогда не пускайте ракеты во врага, развернутого к вам носом. Иначе он может ваши ракеты запросто подорвать огнем пушек. Старайтесь атаковать противника с тыла или сбоку. В последнем случае стрелять вам надо не в самого врага, а в зеленый квадратик, расположенный чуть впереди его корпуса. Помните, ваши пуш-

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 112



Братт, подполковник в отставке

INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS

РАЗРАБОТЧИК	Blue Byte
ИЗДАТЕЛЬ	Blue Byte
ВЫХОД	июнь 1998 г.
ЖАНР	походовая стратегия
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Процессор – Pentium 90 МГц
Операционная система – Windows 95
Оперативная память – 16 Мб
Свободного места на жестком диске – 110 Мб
Рекомендуется 3Dfx
Необходима полная версия Incubation: Time Is Running Out

PC CD ROM



Многие игроманы со стажем настоящими стратегиями считают только пошаговые, презрительно называя все, что идет в реальном времени, аркадами. Возможно, данное высказывание излишне категорично, но некоторая доля правды в нем есть. Успех в пошаговой стратегии зависит целиком от способности игрока тщательно просчитывать возможные последствия каждого своего шага, а не от того, сколько щелчков мышью в секунду он может сделать. Это стратегия в чистом виде, здесь вы не сможете сказать, что компьютер выиграл потому, что он быстрее «думает» и ловчее управляет своими войсками.

Однако хорошие пошаговые стратегии выходят нечасто. Поэтому сразу после прохождения игры Incubation: Time Is Running Out («Игромания», №1 (4), 1997 г.), которая была признана лучшей пошаговой стратегией 1997 года, возник вопрос: когда же ждать продолжения? И через полгода последовал ответ: полноценный add-on – Incubation: The Wilderness Missions.

Вас ждут 39 новых миссий, гораздо более сложных, чем в первой части игры. Теперь вам не дают времени на раскачку, с самых первых шагов вы попадаете в настоящий ад. Здесь на одном уровне монстров может быть больше, чем во всей первой части игры. Плюс, как и положено приличному дополнению, четыре новых монстра, которые создают принципиально новые проблемы, и четыре новых вида оружия, которые дарят вам принципиально новые возможности, а также различные смертоносные ловушки в новых мирах. Это не просто количественные изменения, это необходимость разработки новых стратегий борьбы со скай'герами.

Короче, легкой жизни никто вам не обещал. Скорее наоборот, разработчики сделали все, чтобы максимально ее усложнить. Им это удалось. Некоторые миссии кажутся просто невыполнимыми, но вас должно подбадривать то, что я-то их прошел, значит, и вы сможете.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Прошло шесть месяцев после завершения эвакуации с планеты Скай'ра. Одна из мегакорпораций заявила, что во время поспешного бегства они оставили на планете весьма ценный контейнер. Им удалось убедить правительство послать экспедицию на его поиски. Ее возглавила майор Разерфорд, которая получила повышение за удачное проведение предыдущей операции. Эта вылазка также оказалась успешной – контейнер доставлен на космическую станцию, но сержант Братт и еще несколько бойцов пропали без вести. Однако они не погибли, и вам предстоит их возглавить. Пока они без связи и с минимумом оружия и снаряжения, но, возможно, вам повезет...

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

Ставьте бойца в режим обороны не ближе чем в двух шагах от люка, если из него лезут дек'зеры. Дек'зер может появиться из люка и сразу выпустить облако кислоты, и никто не сможет его остановить, т. к. в режиме обороны бойцы реагируют только на тех скай'геров, которые двигаются.

Опыт каждого бойца растет с числом убитых им монстров. Когда вы хотите поднакачать какого-либо конкретного бойца, пусть другие члены отряда не убивают, а только



ранят скай'геров (особенно удачно это работает с рей'ку, для убийства которых необходимо два удара), а выбранный вами боец их добивает.

Если вам необходимо пересечь пространство, которое простреливается горе'ку, стоящими в обороне, то делайте это без остановок, сразу указав конечную точку перемещения, так как после каждой остановки воина горе'ку будет стрелять по нему. По этой же причине достаточно опасно стрелять по горе'ку, стоящему в состоянии обороны.

Не открывайте сундуки с оборудованием с помощью Саймона. В них могут оказаться не банальные эквипмент-пойнты, а какое-нибудь оборудование, которое он взять не сможет, и оно окажется потеряно.

ПРОХОЖДЕНИЕ

1. THE TWO GORE'THER

Ваши бойцы еще живы, но похоже, что это временное явление — они явно в незавидной ситуации: радиопередатчик не работает, а рядом два го'зера. Миссия будет выполненной, когда весь отряд войдет в комнату со знаком «А», а один из бойцов на него встанет.

Первые три миссии игры можно отнести к самым сложным, с другой стороны, при правильном подходе к делу они могут принести вашим бойцам значительное число пунктов опыта. И важнейшей задачей самой первой миссии является не просто выжить (это само собой разумеется), а и еще набрать не меньше двух пунктов опыта Rock'ом и Knox'ом, чтобы вооружить их Standard Assault Rifle на смену тем пукалкам, которые у них сейчас.

Двое бойцов идут вдоль восточной стены — они будут играть в пятнашки с го'зерами, двое других с максимальной скоростью продвигаются вдоль южной, чтобы как можно раньше занять позицию в центре карты. Залог успеха этой миссии — правильно просчитывать, куда сможет дойти каждый монстр. Го'зеры делают всего два шага за ход. Один боец из первой пары, подманив монстров к себе, уходит в северо-западный угол зала (у него есть стимуляторы — лишний ход будет просто необходим, чтобы уйти из-под потенциального удара тяжелой руки го'зера). Другой, после первых трех шагов вперед, стоит на месте, копит силы, т. е. ходы, и ждет, когда враг подставит спину — единственное уязвимое место го'зера.

У рей'зеров имеется пять шагов, которые они могут расходовать на атаку или перемещение. Они примитивны, и потому всегда движутся по кратчайшему пути от люка, из которого вылезли, до ближайшего противника. Вы должны запомнить, где они останавливаются, и поставить по одному бойцу (вторая пара) перед той точкой, в которой останавливаются рей'зеры, чтобы убивать их штыком, не тратя патронов. Патронов вам будет здорово не хватать.

Если вы все правильно рассчитали, то эти двое смогут сдерживать напор рей'зеров достаточно долго. Первая пара может в это время сходить в юго-западный зал за закрытой дверью. Там вас ждут еще пара го'зеров и два люка, через которые постоянно появляются все новые и новые рей'зеры. Но там есть и сундуки с оборудованием, а оно вам еще пригодится. Потому стоит рискнуть.

Старайтесь по минимуму использовать режим обороны — патронов просто в обрез, а рей'зеры прекрасно убиваются штыком. Переходите в него только когда один боец делает рывок к сундуку, а другой его прикрывает с некоторого расстояния.

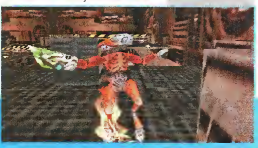
И помните: от одного удара рей'зера еще никто не умирал. От двух тоже. Не спешите завершать миссию — постарайтесь заработать побольше опыта, тяните время: без винтовок дальше будет совсем тяжко.





WALKER'S LAST STAND

Первая база, где вы можете получить новое оружие. Выбор совсем невелик. Купите Standard Assault Rifle для тех, у кого их нет, и ходу отсюда.





2. TRANSMITTER HALL

Ваш отряд направляется в зал, где раньше находился передатчик, чтобы с его помощью попытаться связаться со станцией на орбите. Две трубы (одна в северной, другая в восточной стене) постоянно извергают все новых и новых монстров. Это уже не только рей'зеры, но и куда более опасные дек'зеры. Поэтому, прежде чем думать о передатчике, необходимо заблокировать трубы с помощью ящиков.

Отряд делится на две части: двое наиболее опытных бойцов идут к северной стене (это более сложный участок), двое к восточной. Опять внимательно считайте ходы! Заряды расходуйте только на дек'зеров, рей'зеров бейте штыком. Пока вы далеко от выходов труб, ставьте бойцов в состояние обороны только в крайнем случае, если видите, что до них может добежать дек'зер.



ПРОДОЛЖЕНИЕ НА стр. 98

EviL LaugH, Евгений Кондюрин

KKND 2: KROSSFIRE

Продолжение. Начало см. в номере 9 (12) '98

«ВЫЖИВШИЕ»

IMPENDING ANNIHILATION

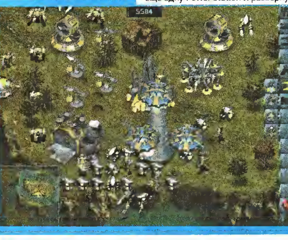
Сопротивление: легкое.
Технический уровень: 1.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: горы.
Противник: «Роботы».
Одна база противника.

В этой миссии ваша база уже отстроена, не хватает только нескольких зданий. Постройте Armory и Research Lab. Далее сделайте апгрейд Armory, чтобы начать производство защитных сооружений первого типа.

База противника находится в верхнем левом углу, и нападать он всегда будет через два моста, выходящих на вашу базу. Поставьте патрули перед каждым мостом, а также по два Sentry Gun. Этим вы обеспечите себе оборону. Конечно, есть и другие пути к вашей базе, но враг не сочтет нужным там появляться.

Теперь можно задуматься об атаке, но для этого нужно хорошо развить промышленность. Один Drill Rig и Power Station у вас уже есть. Через некоторое время к вам прилетят транспортные самолеты и привезут подкрепление, среди него будут Mobile Drill Rig и две машины для перевозки нефти. Построив еще одну Power Station и развернув Drill Rig, вы обеспечите быстрый приток ресурсов. Далее производите легкую технику и обязательно Grenadier'ов, т. к. это очень мощные воины, единственный недостаток в том, что их очень быстро убивают.





Атаковать врага вначале можно не очень большими силами, уничтожая самые главные объекты, например, оставьте врага без ресурсов. Для этого проведите войска по правой стороне карты и уничтожьте Oil Bot, достойного сопротивления вы не встретите. Можно, конечно, сразу накопить большую армаду и разгромить врага, но это кому как нравится.

HEAVY WEAPONS OPERATION

Сопротивление: легкое.
Технический уровень: 1.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: горы.
Противник: «Развитые».
Две базы противника.

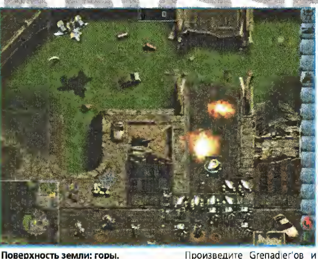
В этом уровне у вас есть база, но ее еще нужно найти. Она находится почти в самом правом верхнем углу, в небольшом углублении. Но для начала можно прокрутить небольшую аферу, которая облегчит прохождение данного уровня.

Не обязательно сразу отыскивать свою базу, объедините все юниты, которые вам даны, и переправьтесь через мост. Пройдя еще немного, вы увидите чужую защитную башню, за ней скрывается вражеская база. Только вот идти туда не надо, направляйтесь в верхний левый угол, по дороге уничтожая немногочисленные вражеские силы. Дойдя до угла, вы наткнетесь на вторую базу противника. Вот здесь можно поживиться – разбейте ее. Если не терять времени, то эта база еще не будет как следует развита, войск будет немного, а защитные вышки попросту отсутствуют.

После разгрома врага следует все-таки найти свою базу. Вход на ее территорию только один, так что, поставив немного техники и солдат, а также пару Sentry Gun, можно не переживать за оборону, ведь одной базы у врага уже нет. Но для того чтобы начать производство защитных сооружений, вам надо построить Armory и Research Lab, а затем сделать апгрейд. Далее развивайте промышленность и производите необходимые компоненты атаки, то есть технику и солдат. А как разгромить крохотную базу врага, я не буду рассказывать, это у вас получится без проблем.

PHOENIX RIVER SUICIDE TRIP

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 2.
Количество ресурсов: среднее.



Поверхность земли: горы.
Противник: «Роботы».
Одна база противника.

Расположение вашей базы на этом уровне весьма удачно, она находится на возвышении и окружена горами, к ней ведет всего один проход. У вас есть два Drill Rig и две Power Station, но, увы, нефти не так много, чтобы накопить достаточное количество ресурсов; одно хорошо, что прибавляются они быстро.

Итак, с самого начала миссии поставьте блокпост в проходе и постройте все необходимое для производства защитных сооружений. После этого продайте Barrack и постройте его в другом месте, тем самым освободив удобное место для защитной вышки. Потом также можно поступить и с Outpost'ом. Постройте максимум – восемь – вышек, расположив их полукругом. Приставьте к ним Technician'ов для починки, если потребуется. Technician'ы очень дешевые, и чинить строения с их помощью выгодно. Сделав все это, вы обеспечите стопроцентную оборону, если, конечно, не будете забывать чиниться.

Да, обороняться вам не составит труда, а вот нападать будет очень сложно. База противника расположена таким образом, что прорваться туда практически невозможно, но лазейки, конечно же, есть. Не пытайтесь пройти к врагу с моря: плавать по воде могут только Hover Buggy, но одним этим видом техники вы ничего не сможете сделать. Также не пытайтесь атаковать врага спереди, так как вас перебьют за несколько секунд сторожевые башни, не успеете и опомниться.

Произведите Grenadier'ов и Flamer'ов в большом количестве и обойдите ими вражескую базу с правой стороны, через лес, – техника там проехать не сможет. Идя вверх, вы наткнетесь на три оборонительных сооружения второго уровня. Далее идите к левому верхнему углу карты, там есть проход на базу противника, который обороняют две защитные башни. Уничтожьте их, и вам будет открыт путь к вражеским ресурсам, а дальше и к самой базе. Дело за вами, вперед!

THE GREAT ESCAPE

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 2.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Развитые».
Одна база противника.

В начале уровня вам дается всего один Technician. Вам надо проникнуть в правый верхний угол к одному строению, но для этого придется пересечь карту по горизонтали, что просто так вам никто сделать не разрешит: по дорогам ходят злобные Spirit Archer'ы, готовые засадить свою стрелу в какое-нибудь уязвимое место несчастного Technician'a.

Врага можно легко обмануть. Изучите хорошенько путь первого вражеского патруля, спрячьтесь за скалу, и как только Spirit Archer'ы развернутся и пойдут обратно, идите вслед за ними. Пройдя первый отрезок пути, спрячьтесь опять за скалу. После того как второй вражеский патруль развернется и пойдет обратно, идите за ним, а потом пройдите сквозь туннель.

Подойдите к зданию и в самом низу экрана появится Mobile Outpost. Вскоре придет подкрепление сверху (такие подкрепления будут появляться регулярно). Но не особо радуйтесь, к противнику тоже будут подгонять свежие силы.

Защищайте своего Technician'a. Запомните: если его убьют, вы проиграете. Скоро вверху у вас будет очень много войск, но, увы, их нельзя будет применить при обороне вашей базы или вражеской атаке: путь преграждает цепь гор, проходящих через всю карту.

Итак, установите вашу главную базу поближе к «нефтяной луже» и развивайтесь. К вам ведут три дороги: справа, в левом нижнем углу и в правом нижнем углу. Перекройте их.

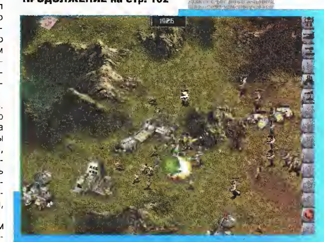
В основном делайте упор на дорогу, находящуюся справа, оттуда враг будет производить более мощные атаки; бойтесь также высадок противника внизу вашей базы.

Обеспечив прочную оборону, приступайте к атаке. Если вы быстро развились, враг не сможет оказать вам достойного сопротивления: в основном он будет копить войска, атаки его будут несильными. Нападая в лоб, вы наткнетесь на защитную башню. С уничтожением ее вам откроется вид со скалы, с которой можно немного потузить соперника. Далее дело техники.

FIRST TO THE MIDDLE

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 3.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Развитые».
Одна база противника и одна база союзников.

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 102





Алексей Гомолог

THE FIFTH ELEMENT

РАЗРАБОТЧИК	Kalisto
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ВЫХОД	сентябрь 1998 г.
ЖАНР	3D-arcade
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95

Процессор – Pentium 133 MHz

Память – 32 Мб

Рекомендуется 3Dfx

PC CD ROM · PlayStation

Делать игры на основе кинофильмов – давнишняя любовь игровых компаний. Практически все сколь-нибудь значительные фантастические (да и не только фантастические) фильмы обретали вторую жизнь в виде компьютерных игр. Иногда это были хорошие игры, иногда плохие. Впрочем, было у всех этих игр (исключением служит, пожалуй, только Blade Runner) одно общее – они все были аркадами.

Вот и у фильма Люка Бессона «Пятый элемент» появилась своя игра-продолжение. Сделана она на движке, впервые примененном в другой игре под названием Nightmare Creatures. В результате мы получили полностью трехмерную аркаду в стиле Tomb Raider, но со своей «фишкой».

Дело в том, что в игре два главных героя – девушка Лилу (Leeloo) и таксист Корбин (Korben). Лилу неплохо дерется, а Корбин умеет стрелять из различного оружия (пистолеты, пулеметы, гранатометы). С этим связано наличие двух различных тактик игры: Лилу смело кидается в ближний бой, а Корбин предпочитает отстреливаться из-за угла. Врагов у нашей «сладкой парочки» будет много, однако все эти нехорошие личности – полные идиоты, что для аркады совершенно правильно. Сам по себе игровой процесс затягивает, что связано, по всей видимости, с нестандартностью большинства миссий.

Явное недовольство игра вызовет только у двух категорий игроманов – тех, кто не любит аркады вообще, и тех, кто любит девушек с большим бюстом (тут Лилу явно уступает Ларе Крофт).

МИССИЯ 1: Nucleolab

Корбин должен проникнуть в Nucleolab и отыскать там лабораторию клеточной реконструкции (Cellular Reconstruction Laboratory).

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Миссию вы начинаете на крыше одного из зданий, рядом с такси. Бегите прямо и спускайтесь по лестнице вниз. Выбежав на площадку, убейте нескольких охранников. Расстреляйте генераторный блок у дальней стены, отключив тем самым лазерный барьер. Пробежав по металлическим дорожкам, вы вскоре увидите улетающее такси.

Если прыгнуть на телепорт справа внизу, то вы найдете несколько приятных и, кстати говоря, очень полезных вещичек.

Бегите дальше, прыгайте на карниз здания. Расстреляйте заграждение из стекла и ныряйте вниз. Очутившись в подвале, бегите направо до лазерного барьера, преграждающего дорогу к телепорту. Запрыгивайте по куче ящиков наверх. Расстреляйте преграду и уничтожьте генераторный блок – отключится лазерный барьер. Спускайтесь вниз и прыгайте в телепорт. Бегите по коридору прямо и уничтожьте стеклянный «столб» в центре зала. Продолжайте свой путь до тупика.

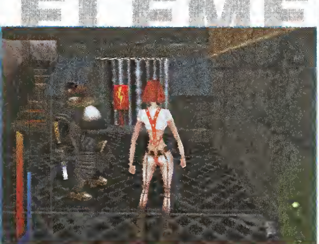
Здесь используйте небольшую «машинку» – она отключит очередной лазерный барьер. Туда и направляйтесь. Свернув направо, окажетесь в лаборатории. Активизируйте консоль управления роботом, он разрушит решетку в стене. Прыгайте внутрь и уничтожьте генератор силовых полей. Возвращайтесь к открытым теперь комнатам. В одной из них отключите лазерный барьер, преграждающий дорогу к телепорту, а в другой возьмите зеленую карточку доступа у охранника. Пробегите по коридору и прыгните в телепорт. Пройдя по коридору, уничтожьте биологическое хранилище слева. Из него выплывет нечто осьминогоподобное и дезактивирует лазерный барьер своим телом. Бегите прямо по коридору и прыгайте в телепорт. Чуть дальше по коридору находится лазерная преграда: отключите ее, расстреляв через решетку генератор, и проходите дальше. Зайдя в лабораторию, включите компьютер...

МИССИЯ 2: NYPD

Корбин арестован. Лилу должна его освободить.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Бегите по коридору прямо, убейте охранника и проберитесь сквозь лазерное заграждение.



Убейте нескольких охранников и бегите налево. Вскоре вы окажетесь в ловушке из лазерных лучей. Не беда, в левой стене имеется отодвигающаяся панель. Используйте ее и бегите дальше. Заходите в ближайшую дверь слева и кнопкой отключите лазерный барьер. Выйдя обратно в коридор, запустите агрегат. Он откроет проход дальше. Спускайтесь по лестнице в зал. Пройдите в дальнюю правую дверь и, убив полицейского, включите компьютер. Вернитесь в зал и поднимитесь обратно по лестнице. По левую сторону открылась закрытая ранее дверь. Убив двух полицейских, активизируйте консоль и, выйдя в коридор, бегите налево. Разбейте решетку и на руках проберитесь через пропасть. Вскоре вы окажетесь в круглом зале с провалом в центре. Вокруг имеется несколько дверей, но открыты из них лишь две. Одна ведет в тир, где ничего интересного, кроме энергощита и пары охранников, нет. Зато вторая приведет вас в компьютерную комнату, где необходимо нажать три кнопки, чтобы открылись три двери. Войдя в зал, заходите в первую дверь справа – окажетесь рядом с камерой Корбина. Освободите его, нажав кнопку на щите управления.

МИССИЯ 3: Escape from NYPD

Корбин свободен, но полицейские подняли тревогу. Необходимо выбраться из участка на улицу.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Взорвите бочку с горючим в правой камере. Образуется провал в стене. Поднимайтесь вверх по лестнице и, разбив решетку, выбирайтесь в комнату с консолью. После ее активизации откроются окна наружу (в этой комнате вы были в прошлой миссии). В вашем распоряжении полторы минуты, чтобы добраться до выхода. По истечении этого времени окна вновь закроются. Удобней сначала расчистить себе путь от охранников, а уж потом активизировать таймер еще раз и без проблем добраться до спасительной комнаты. А чтобы вы не блуждали, вот вам ориентиры: в круглом зале первая дверь налево, а в коридоре (уже за пропастью) второй пролет направо (не считая решетки). Выбирайте карниз здания и бегите по нему, попутно убивая обезьяноподобных монстров. Спуститесь по лестнице вниз и в небольшом зале активизируйте пульт. Взорвите бочки и запрыгивайте в такси.

МИССИЯ 4: Cornelius

Отец Корнелиус знает секрет абсолютного оружия против Зла. Лилу должна отыскать элемент Земли, спрятанный где-то в его апартаментах. Корбин должен принести элемент Огня в апартаменты священника.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Такси приземлилось на небольшой площадке перед входом в здание. Лилу направилась к ближайшей двери. Поднявшись по ступенькам, она столкнулась с парнем спортивного сложения. Расправиться с ним не составило особого труда. На столе Лулу обнаружила энергощит. Поскольку дверь в соседнем помещении оказалась закрыта, пришлось выбить окно и выбраться на карниз здания. Единственный проход отсюда – перепрыгнуть на карниз напротив. Сальто в воздухе, и девушка уже на другой стороне. Внутри этого здания оказались две лестницы: направо и налево. Лилу направилась по левой лестнице (направо закрытая синяя дверь). В небольшой комнате она столкнулась с двумя полицейскими. Выход отсюда был только один – маленькое окошко в полу. Выбив его подсечкой, девушка выбралась на очередной карниз.

Теперь ей предстояло трудное испытание. Необходимо перебраться на руках по решетчатым подвесам на другую сторону пролета между небоскребами. Пришлось внимательно следить за интервалами движения аэротакси, в противном случае они просто скидывали бы Лилу в пропасть.

Расправившись с очередной порцией охранников, вы оказались возле линии местного метрополитена. По путям можно перебраться в другое здание, главное – отслеживать интервалы движения поезда, иначе столкновение неизбежно. Вам необходим дальний правый балкончик. (Если перепрыгнуть с него на соседний и вышибить окно, обнаружите энергетический щит. Еще один лежит на крыше рядом с рожицей из биг-мака.) Расправившись со всеми охранниками, вы оказываетесь у окна, через которое

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 108





MECH COMMANDER

Александр Мишулин (Valaddin), клуб «Game Galaxy»

РАЗРАБОТЧИК	Microprose
ИЗДАТЕЛЬ	Microprose
ВЫХОД	июль 1998 года
ЖАНР	стратегия в реальном времени
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95/98

Процессор – Pentium 120 (рекомендуется Pentium 166)

Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)

Видеокарта – 2 Мб



После разрыва многолетнего плодотворного сотрудничества с компанией Activision (серия Mechwarrior) корпорация FASA заключила соглашение о сотрудничестве с Microprose. Очевидно, ребята из FASA надеялись, что Microprose, известнейший разработчик стратегий, сможет привлечь еще больше внимания к игровой среде BattleTech и тем самым обеспечит FASA еще большие прибыли.

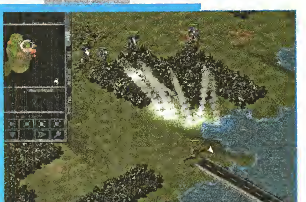
Что ж, Microprose действительно создала отличную стратегию. Есть в ней и хороший сюжет, и отменная графика, и умные (относительно, конечно) противники, и даже возможность изменять технические данные юнитов.

Вроде бы чего нам еще желать?

Но вот начинается игра, и весьма скоро начинаешь понимать главную ошибку Microprose – Mech Commander оказывается чересчур сложен в управлении. Подчас ваши бравые парни не могут победить не из-за численного перевеса войск противника (к этому мы давно привыкли), а потому, что из-за наворотов управления успевать правильно командовать кучей юнитов в условиях реального времени не получается. А если и получается, то стоит это таких мук, что всякое удовольствие от игры пропадает.

Это тем более странно, что именно благодаря походовому режиму версия игры Magic: The Gathering от Microprose оказалась во сто крат успешнее, чем версия той же игры от Acclaim, которая, напомню, протекала как раз в режиме реального времени (называлась она Magic: The Gathering – Battlemage). Воистину, на ошибках других учатся только мудрецы, а все остальные – на своих собственных.

Так играть ли в Mech Commander? Если у вас с терпением все нормально и вам нравятся стратегии в реальном времени, тогда эта игра надолго привлечет вас. Если же вы человек, не любящий по нескольку раз проходить одну и ту же миссию из-за случайно допущенной ошибки, тогда лучше не нервируйте себя и обратите свой взор в другую сторону.



РОБОТЫ

Каждый робот представлен в игре в трех вариантах: с улучшенной броней (armor), с улучшенным вооружением (weapon) и с прыжковыми двигателями (jump). У всех роботов существуют следующие характеристики.

Масса (weight) – масса робота в тоннах. На миссию вы можете взять с собой ограниченный по массе и количеству набор роботов и техники, поэтому при выборе роботов их масса будет играть далеко не последнюю роль.

Тип (class) – один из четырех типов робота: легкий (light), средний (medium), тяжелый (heavy) и штурмовой (assault). Для пилотирования более тяжелого робота требуется более умелый пилот, то есть нормально пилотировать легкого робота может даже новичок (green), тогда как для пилотирования среднего пилота уже нужен по крайней мере гвардеец (regular), для тяжелого робота нужен ветеран (veteran), а для штурмового робота – ас (elite). Если робота пилотирует менее опытный пилот, он просто не сможет воспользоваться всеми его возможностями.

Скорость (speed) – скорость перемещения робота в бою. Самый быстрый робот перемещается со скоростью 27 м/с, самый медленный – 15 м/с.

Броня (Armor) – бывает очень легкая (very light), легкая (light), средняя (moderate), тяжелая (heavy) и очень тяжелая (very heavy). Предназначение понятно.

Прочность (Structure) – имеет те же градации, что и броня, только



называются по-другому: низкая, средняя, высокая и очень высокая.

Дальность прыжка (Jump) – с этим все ясно.

Также в таблицы включена цена робота, его вместимость (по отношению к оружию), рассчитанная, как сумма масс каждого из изначально навешенных на него орудий, и его снаряжение по умолчанию. Это снаряжение стоит на роботе при его покупке, и именно с таким снаряжением нападают на вас вражеские роботы. Описание каждого компонента смотрите после описания бронетехники.

БОЕВЫЕ РОБОТЫ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

COMMANDO

Чаще всего эти роботы работают в паре или по одному, их обычная цель – разведка местности и слежение за передвижениями противника.

Как противник этот робот представляет какую-либо опасность только на ранних стадиях игры, в дальнейшем его можно будет уничтожить одним залпом орудий тяжелого или штурмового робота. Правда, стоит отметить, что Commando представляет большую опасность в миссиях по охране чего-либо, так как скорость позволяет ему (особенно, если робот не один) прорваться к охраняемому объекту и повредить либо уничтожить его.

В качестве робота для прохождения миссий Commando стоит использовать только в первой операции, так как враги в более поздних операциях будут уничтожать либо сильно повреждать его с одного выстрела. Стоит обратить внимание на то, что хотя Commando и является самым легким роботом в игре, его бронированная модификация – Commando-A – имеет среднюю броню.

FIRESTARTER

Этот робот построен для боев в городе и несет на себе эффективное вооружение для ближнего боя.

Как противник, этот робот представляет опасность только в тяжеловооруженной модификации, так как имеет PPC, что позволяет ему нанести повреждения даже тяжелому роботу. Вместе с огромной скоростью передвижения этот робот крайне опасен при обороне каких-либо объектов.

Для прохождения миссий рекомендуется только на начальных стадиях игры, естественно, самой полезной будет его тяжеловооруженная модификация.

RAVEN

Этот разведывательный робот был специально создан учеными внутренней сферы для того, чтобы нести на себе сложные системы электронного противодействия.

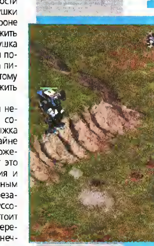
Как противник этот робот не страшен. Он не несет на себе особо мощного оружия, но уменьшает радиус действия ваших радаров вдвое, что позволяет приблизиться к вам незамеченными более крупным силам противника. Обычно такой робот является предвестником крупной группы противника, которая может скоро появиться рядом с вами.

Это единственный робот Внутренней Сферы, который может нести на себе радар дальнего действия и средства радиоэлектронной борьбы, также этот легкий робот обладает неплохой броней и крепостью строения при средней дальности прыжка, что делает его незаменимым для быстрых действий по захвату чего-либо или разведке обстановки. Но это все еще легкий робот, поэтому более тяжелые противники будут уничтожать его достаточно легко.

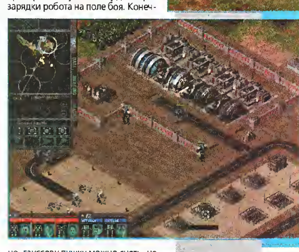
HOLLANDER II

Первая версия этого робота была построена во время вторжения Кланов в пространство Внутренней Сферы с целью создать машину, способную уничтожать легких и средних роботов с большого расстояния. Был создан робот, практически полностью выстроенный вокруг огромной гауссовой пушки. Впоследствии этого робота переделали, чтобы он стал более защищенным в ближнем бою. Полученный робот получился на десять тонн тяжелее и смог носить кроме гауссовой пушки еще немного оружия. Таким образом был получен Hollander II, который используется и до сих пор как легкий робот краткосрочной огневой поддержки.

Он крайне опасен как противник. Ввиду его приличной скорости и наличия у него гауссовой пушки крайне опасен в миссиях по обороне объекта, так как может уничтожить его очень быстро. Гауссова пушка опасна для любого, так как при попадания из нее в голову робота пилот чаще всего погибает, поэтому Hollander имеет шансы уничтожить даже штурмового робота.



Этот робот может являться неплохим разведчиком, так как сохранил большую дальность прыжка и неплохую скорость. Он крайне удобен для миссий по уничтожению чего-либо, так как может это сделать с большого расстояния и достаточно быстро. Единственным недостатком является малый боезапас (всего 16 зарядов) для гауссовой пушки. К этому роботу стоит брать ремонтную машину для перезарядки робота на поле боя. Конечно, гауссову пушку можно снять, но при этом робот станет просто самым легким из роботов среднего класса.



HUNCHBACK

Этот робот хорошо зарекомендовал себя в городских боях и широко известен чрезвычайно мощным залпом, производимым с небольшого расстояния.



Он будет достаточно часто применяться противником в середине игры. Его основная особенность состоит в том, что на ближнем расстоянии основное оружие этого робота способно разнести в клочья любую часть робота, в которую оно попадет. Если это будет голова робота, пилот погибнет неминуемо. Правда, это оружие несет еще меньше зарядов, чем гауссова пушка. Основная стратегия боя с Hunchback – не подпускать его близко.

В качестве робота для прохождения миссий Hunchback не используется. Вместо него берется либо клановая версия Hunchback IIC, либо Centurion, который всего на пять тонн тяжелее, но имеет большую прочность и большую вместимость.

CENTURION

Это один из наиболее распространенных во Внутренней Сфере роботов. Он может наносить удары на среднем и большом расстоянии. Возможности использования этого робота огромны.

В качестве противника Centurion встречается не часто. Это самый средний робот, его несложно уничтожить, и он приносит не особо много вреда, вдобавок имеет весьма посредственную скорость, как, впрочем, и все другие роботы Внутренней Сферы.

Использование Centurion в миссиях весьма удобно, особенно в первых двух-трех операциях. Несколько Centurion'ов вместе способны сделать очень многое. Самая удобная версия этого робота – Centurion-W, она может нести два Autocannon.

CATAPULT

Catapult – это робот мощной огневой поддержки с весьма приличной броней. Поначалу на этот робот ставились только ракеты, хотя теперь его экипируют хотя бы парой лазеров.

Видимо, раньше люди были умнее. В результате того, что на Catapult стоит меньше ракетных пусковых установок, чем на машине (LRM Carrier), робот становится слабым противником, особенно его тяжеловооруженная и прыгающая вариации. Этот робот будет встречаться в игре достаточно часто, уничтожать его можно по-разному, но если вы до него добежали, долго он не проживет.

Использование этого робота в миссиях очень удобно, но его вооружение нужно изменить. Необходимо снять все лазеры и поставить LRM Rack. Всего их встает девять на бронированную и прыгающую конфигурации и десять на тяжеловооруженную. Самая удобная конфигурация – бронированная, так робот имеет более тяжелую броню (такую броню имеют крайне небольшое количество роботов в игре) за счет всего одной ракетной пусковой установки. Основное использование этого робота – ракетное прикрытие остальных с большого расстояния и уничтожение различного рода средств обороны также с большого расстояния.

JAGERMECH

Jagermech – это робот дальней огневой поддержки, способный продержаться против почти любого из роботов своего типа. Так сказано в описании этого робота в игре.

Во время боевых действий он не зарекомендовал себя как хороший робот огневой поддержки, вообще-то он опасен только во второй миссии третьей операции. В дальнейшем ваши роботы будут стирать Jagermech противника в порошок.

Использовать этого робота в миссиях не рекомендуется. Лучше за те же деньги купить, например, Catapult и расстреливать врагов с большого расстояния, а не пытаться их нагурать с помощью Light Ultra AC. Переоборудование также особого смысла не несет. В качестве тяжелого робота Jagermech использовать сложно в силу его слабой брони, а в качестве продвинутого среднего – накладно в силу большой массы.

AWESOME

Awesome – один из наиболее сильных роботов Внутренней Сферы. Он широко используется как для начальных стадий наступления, когда взводы из этих роботов создают брешь в обороне противника, которую потом расширяют другие роботы, так и в обороне, когда этих роботов ставят на самые опасные направления. Примечателен этот робот тем, что может получить множество повреждений и при этом продолжать бой.

Awesome появляется только в середине игры, ближе к концу третьей операции. В это время он представляет достаточно серьезную угрозу, особенно если рядом с ним находится еще пара таких же. Такую группу роботов приходится уничтожать очень долго.

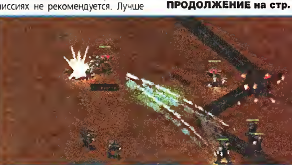
Использование Awesome в миссиях оправдано только при отсутствии Atlas-A, причем целесообразно использовать только бронированную версию робота.

Awesome действительно крайне устойчив к повреждениям и может использоваться как в обороне, так и в первых рядах нападения.

ATLAS

Atlas было приказано разработать самим генералом Керенским, он дал такое описание: «Робот должен быть настолько мощным, насколько возможно, настолько непробиваемым, насколько возможно, и настолько угрожающим и впечатляющим, насколько это вообще можно себе представить, пусть сам страх станет нашим союзником». Как раз два слова – угро-

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 65



КОМПЬЮТЕРЫ

SMS
Style Micro Systems

SUNRISE

Гарантия 24 месяца.
Сертификат Госстандарта
РОСС RU.ME06.B00148



Рядом с Вами...

МАГАЗИН

Базовая конфигурация компьютера: RAM 16 Mb SDRAM, HDD 2.0 Gb EIDE, FDD 3.5", SVGA card 1 Mb PCI, Midi Tower Case, Keyboard, Mouse

Pentium® II processor Celeron 266 MHz с технологией MMX™... 403
Pentium® II processor Celeron 300 MHz с технологией MMX™... 424
Pentium® II processor 233 MHz ... 509
Pentium® II processor 266 MHz ... 533
Pentium® II processor 300 MHz ... 624
Pentium® II processor 333 MHz ... 689
Pentium® II processor 350 MHz ... 843
Pentium® II processor 400 Mhz ..1034

На всех компьютерах установлен антивирусный пакет DSAV 2.51 АО "Диалог-Наука". Конфигурация компьютера по Вашему заказу.

Мониторы:

14" Samsung 400b (0.28 dp, MPR-II) ... 146
15" LG Studioworks 55i (0.28 dp, MPR-II) ... 174
15" Panasonic P50 (0.27 dp, TCO'95) ... 222
15" ViewSonic P655 (0.27 dp, TCO'95) ... 273
15" Sony 100es (0.25 dp, TCO'92) ... 299
15" Sony 100gs (0.25 dp, TCO'95) ... 368
17" Panasonic S70 (0.27 dp, TCO'92) ... 417
17" Sony 200es (0.25 dp, TCO'92) ... 543
17" ViewSonic G773 (0.26 dp, TCO'92) ... 577
17" Sony 200gs (0.25 dp, TCO'95) ... 644

Звуковые карты:

Sound Card ESS 1868 (3D), ISA ... 11
Sound Blaster Creative 16 PnP, ISA ... 26
Sound Blaster Creative AWE 64 PnP, ISA ... 56
Sound Blaster Creative Audio 64 PnP, PCI ... 77

МАГАЗИН

Принтеры:

Epson Stylus Color 300 (A4) ... 120
Epson Stylus Color 400 (A4) ... 175
Epson Stylus Color 600 (A4) ... 241
Epson Stylus Photo 700 (A4) ... 297
Epson Stylus Photo EX (A3) ... 539
HP Desk Jet 400 (A4) ... 121
HP Desk Jet 670C (A4) ... 168
HP Desk Jet 690C+ (A4) ... 206
HP Desk Jet 890C (A4) ... 332
HP Desk Jet 1120C (A3) ... 498
HP Laser Jet 6L (A4) ... 401
HP Laser Jet 6P (A4) ... 737
Citizen Printiva 700C (A4) ... 329

Сканеры:

HP Scan Jet 5100C (A4, LPTI) ... 260
HP Scan Jet 6100C (A4, SCSI) ... 691

Факс-модемы US Robotics (бесплатный выход в Интернет), комплектующие, источники бесперебойного питания APC, средства multimedia, расходные материалы, сетевое оборудование, аксессуары, копиры Canon.

СЕРВИС-ЦЕНТР

Модернизация компьютеров (любых моделей), заправка картриджей, обмен мониторов (14" -> 15" -> 17"), ремонт принтеров и мониторов, установка и настройка средств multimedia, проектирование и установка компьютерных классов "под ключ", выезд специалиста к заказчику.

http://www.sunup.ru
E-mail: service@sunup.ru

Оцените наше сочетание качества, сервиса и цены!

Магазин и сервис-центр: Красноказарменный пр-д, 1 (ст.м. "Авиамоторная")
Тел.: (095) 956-1225 (многоканальный), 273-3180
Магазин: Овчинниковская наб., дом 18/1 (ст.м. "Новокузнецкая")
Тел.: (095) 951-1127, 950-1040

Pentium является зарегистрированным товарным знаком и MMX является товарным знаком Intel Corporation.

Владимир Веселов

СИМУЛЯТОРЫ ПОДВОДНЫХ ЛОДОК

За то, чтобы число погружений равнялось числу всплытий!
Тост подводников

Создатели компьютерных игр не балуют любителей подводных баталий. Если авиационных симуляторов появляется не менее десятка в год, то симуляторов подводных лодок создается несравнимо меньше. А между тем, первые игры такого рода появились на самой заре развития жанра, даже раньше авиационных симуляторов. На тогдашних маломощных компьютерах с памятью в 48 килобайт и тактовой частотой 4–5 мегагерц было гораздо проще имитировать неторопливое плавание в глубинах морей, чем стремительный полет в небесах. Графика в этих играх, конечно, была весьма убогой, но тогда на это не очень-то обращали внимание.

Но вот появились IBM PC, и началось победное шествие авиационных, автомобильных, танковых и прочих симуляторов. Подводные лодки же быстро отошли на второй, а потом и на третий план. В чем же дело? Наверное, в том, что очень уж это специфический вид человеческой деятельности. Представьте себе: долго-долго подкрадываться на самом малом ходу к вражескому конвою. Изредка поднимать на несколько секунд перископ, определять свое место и опять нырять в глубину. Тщательно рассчитать угол упреждения и выпустить торпеды. А потом уклоняться от атак кораблей охранения, непрерывно меняя скорость, курс и глубину. Выдержать разрывы множества глубинных бомб, подремонтировать, насколько это возможно, материальную часть и начать все сначала. Скучно, не правда ли?





Ясно, что любителей такого времяпрепровождения найдется немного, и это при том, что создать приличный симулятор подводной лодки не намного проще, чем симулятор современного скоростного истребителя, а то и сложнее. Во всяком случае, с графикой поработать придется немало, прорисовывая разные модели кораблей, береговые ландшафты и многое другое. Наверное, поэтому и стали такие симуляторы пасынками у создателей игр, а жаль: играть в хорошо сделанный симулятор подводной лодки очень интересно.

ПРЕДМЕТ РАССМОТРЕНИЯ

Не все игры, посвященные подводным лодкам, будут рассматриваться в данной статье. Сразу же и начисто исключим большое количество чисто аркадных игр, в которых игроку нужно только пулять торпедами по появляющимся из-за одного края экрана кораблям (а именно такими были самые первые игры). Не будем рассматривать и симуляторы фантастические (вроде прекрасного **«Sub War 2050»**, выпущенного фирмой MicroProse в 1993 году) или посвященные просто исследованию подводного мира (как **«Discovers of the Deep»**, созданный IntraCorps в том же году). Также предметом нашего рассмотрения не станут и чисто стратегические игры, в которых участвуют подводные лодки (**«Carriers at War»**, **«Harpoon»**, серия **«Great Naval Battles»** и другие).

Итак, мы будем рассматривать только симуляторы, то есть игры, в которых есть возможность полностью управлять подводной лодкой, прокладывать курс по карте, погружаться и всплывать, использовать оружие и т. п. Кроме того, в этой статье речь будет идти только о тех играх, в которых участвуют реально существующие или существовавшие подводные лодки.

Условно симуляторы подводных лодок можно разделить на исторические и современные. Исторические посвящены кораблям Второй мировой войны, так как почему-то ни одна из фирм не взялась за создание игры, действие которой происходило бы во время Первой мировой. Это тем более странно, что за время, прошедшее между двумя войнами, подводные лодки не очень-то изменились (в отличие от самолетов и танков). Так что командовать субмариной конца Первой мировой войны было бы не менее интересно, чем лодкой начала Второй мировой.

Во всех исторических играх представлены только подводные лодки Германии и США. Выбор в качестве прототипов германских субмарин вполне понятен: немцы имели самый большой подводный флот и использовали его весьма эффективно. Для них это было основное оружие в войне на море, так что они постоянно совершенствовали свои лодки и к концу войны имели весьма совершенные образцы. Американский подводный флот уступал немецкому качественно и количественно, однако их подводники воевали умело и нанесли японцам немалый ущерб, так что наличие игр, посвященных американским субмаринам, вызвано не только тем, что создаются они в США.

Советский Союз во время войны тоже имел вполне приличный подводный флот, и воевали советские подводники здорово, но игр про это создано не было. Дело тут не в пристрастности западных разработчиков, просто такова была специфика театров боевых действий, что создать интересную игру про советских подводников нельзя. Балтийский флот почти всю войну был заперт в Финском заливе, так что только отдельные лодки могли прорываться на боевое дежурство, а на Черном море у нас приличных лодок и не было. Только на Северном флоте подводные лодки вели активные боевые действия, но там судоходство противника не отличалось особым размахом.

Довольно любопытные подводные лодки имели японцы, у них были носители человекоуправляемых торпед и подводные авианосцы. Конечно, это не настоящие авианосцы, просто на палубе лодки устанавливался ангар с легким самолетом. Использовались такие самолеты в основном для разведки, но в 1942 году самолет с I-25 дважды бомбил побережье штата Орегон (правда, все ограничилось несколькими лесными пожарами).

Современные симуляторы посвящены только американским подводным лодкам. Это и понятно: чтобы создать достаточно реальный симулятор, нужно знать о прототипе практически все, а где могли раздо-

быть соответствующие сведения авторы игр? Разве что в ЦРУ.

КРАТКИЙ ИСТОРИЧЕСКИЙ ЭКСКУРС

После долгих поисков нам удалось отобрать дюжину игр, удовлетворяющих всем перечисленным условиям. Самой ранней из них является **«Sub Battle Simulation»**, выпущенная фирмами Epyx/Digital Illusion в 1987 году. Вообще-то она стоит ближе к аркадным играм, чем к симуляторам, поскольку в ней все сводилось к разгрому одного единственного конвоя. Однако имелась все же возможность какого-то управления кораблем, его ремонта и перезарядки торпедных аппаратов.

В том же 1987 году вышла игра **«Silent Service»** фирмы MicroProse, но как же она здорово отличалась от предыдущей по всем параметрам! Однако мы не будем останавливаться на этой игре, потому что в 1990 году появилась ее вторая версия – **«Silent Service 2»**, которую стоит рассмотреть подробнее.

Годом позже появилась игра **«688 AttackSub»** (Electronic Arts), в которой впервые появилась картина центрального поста, откуда происходило управление кораблем. В этой же игре появились и портреты членов экипажа, докладывавших командиру о тех или иных событиях. В 1997 году Electronic Arts совместно с Jane's Combat Simulation выпустили как бы продолжение игры, **«688 (I) Hunter/Killer»**. Однако в ней они ввели некоторые возможности, отсутствующие у реальных субмарин (например, наблюдение за подводными обитателями через специальные телекамеры), поэтому в наше рассмотрение эта игра не войдет.

Единственной игрой, в которой вам предоставлялась возможность командовать не одной лодкой, а целым соединением, является **«Wolf-Pack»**, выпущенная NovaLogic в 1993 году. Как ясно уже из названия, посвящена она была знаменитым немецким «Волчьим стаям», охотившимся в Атлантике за конвоями союзников.

Подлинным событием для любителей игр на морскую тематику стало появление в 1994 году **«Aces of the Deep»**, совместного творения Dynamix и Sierra On-line. Игра имела настолько большой успех, что были выпущены еще две ее версии: в 1995 году – CD-версия с увеличенным количеством миссий и расширенной справочной базой, а годом позже – версия для Windows 95. Поскольку принципиальных отличий между этими тремя версиями не было, будем рассматривать их вместе.

В 1994 году вышла игра **«Sea Wolf SSN-21»** (Electronic Arts), в основной своей части она почти повторяла **«688 AttackSub»**, но имела значительные упрощения. Очевидно, таким путем авторы хотели завоевать для своей игры большую аудиторию, но эффект был обратный. Любители морских игр не обратили на нее внимания, а те, для кого **«688 AttackSub»** была сложна, не захотели играть и в упрощенный вариант.

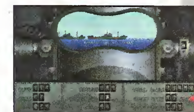
Игра **«Silent Hunter»** (SSI/AEON) была выпущена в 1996 году, а в 1997-м появилась ее улучшенная редакция и пакет дополнительных миссий. На сегодняшний день это самый совершенный исторический симулятор подводной лодки, но вот что интересно: от игры **«Aces of the Deep»** ее отличает только SVGA-графика и то, что воевать тут приходится на Тихоокеанском театре военных действий. Все остальное – настройка уровня сложности, управление лодкой, стрельба торпедами – очень похоже.

Sierra не почила на лаврах после создания **«Aces of the Deep»** и в 1996 году выпустила прекрасный симулятор атомной субмарины **«Fast Attack»**. О нем мы еще будем подробно говорить, а пока скажем только, что именно эта игра дает наиболее полное представление о возможностях современных лодок.

Самая последняя по времени игра, **«SubHunt»**, (WebFoot Technologies/UNT) появилась в прошлом году. Но, как принято говорить в таких случаях, вполне могла бы и не появляться. Ее отличает настолько убогая графика и примитивная модель симуляции, что даже непонятно, чем руководствовались авторы, выпуская ее на рынок. Может, это просто пародия?

Знакомый с предметом читатель мог обратить внимание, что мы пропустили по крайней мере две игры: это **«Red Storm Rising»** (MicroProse, 1989) и **«Tom Clancy SSN»** (Simon&Shuster Interactive/Clancy Interactive, 1996). Это действительно так, но сделали мы это сознательно. Названные игры созданы по произведениям знаменитого автора политических детективов Тома Клэнси и носят в некотором роде фантастический характер. Хотя сами лодки сымитированы там довольно подробно. Упомянем еще одну игру того же автора, **«Hunt for the Red October»**, но только потому, что это





единственная игра, в которой представлен, хотя и фантастический, советский подводный ракетоносец.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПОДРОБНОСТИ

Чтобы непосвященному читателю было легче понять специфику рассматриваемых игр, приведем небольшое описание устройства подводной лодки. В отличие от всех других кораблей, подводные имеют два корпуса (не как у катамаранов, один рядом с другим, а один внутри другого). Прочный корпус предназначен выдерживать давление воды, а окружающий его легкий придает лодке необходимые обтекаемые обводы. Между прочным и легким корпусом находятся цистерны главного балласта (ЦГБ): при заполнении их подводная лодка погружается, а при продувке сжатым воздухом всплывает.

Как это ни странно, ни в одной игре никак не отражается эта основ-

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 116



СИМУЛЯТОРЫ ПОДВОДНЫХ ЛОДОК

INTERNET VIDEO GAMES TOP 100

TW	LW	NW	Title	Developer/Publisher	Cat	HI	ID
1	1	40	Gran Turismo {P}	Sony	RA	1	[1716]
2	2	7	Metal Gear Solid {P}{!}	Konami	AC	2	[1876]
3	9•	26	Parasite Eve {P}	Squara/Electronic Arts	RP	3	[1788]
4	4	39	Resident Evil 2 {P}{!}	Capcom	AD	2	[1718]
5	3	29	Tekken 3 {P}{!}	Namco	FI	1	[1770]
6	6	24	Panzer Dragoon Saga {S}{!}	Sega	RP	4	[1798]
7	5	27	Vampira Savior {S}{!}	Capcom	FI	5	[1783]
8	8	36	Grand Theft Auto {P}{!}	DMA/BMG	RA	7	[1731]
9	14^	3	ReBoot (Countdown to Chaos) {P}{!}	Electronic Arts	SH	9	[1752]
10	7	93	Final Fantasy 7 {P}	Square	RP	1	[1175]
11	16^	31	Banjo Kazoole {N}	Rare/Nintando	PL	2	[1566]
12	13^	61	Goldeneye 007 {N}	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
13	10	22	Bust-a-Move 3 {S}	Taito/Natsume	ST	10	[1786]
14	15^	48	Tomb Raider 2 {P}{!}	Eidos	AC/AD	4	[1674]
15	11	55	Castlevania (Symphony of tha Night) {P}	Konami	AC	6	[1628]
16	21^	19	Quest 64 {N}{!}	Imagineer/THQ	RP	16	[1817]
17	20^	55	Formula 1 (Championship Edition) {P}{!}	Psygnosis	RA	11	[1633]
18	17	6	Spyro the Dragon {P}{!}	Insomniac/Sony	PL	17	[1881]
19	19	34	Shining Force 3 {S}	Sonic Team/Sega	RP	11	[1739]
20	39•	13	Tales of Destiny {P}	Namco	RP	20	[1745]
21	18	23	Breath of Fira 3 {P}	Capcom	RP	8	[1799]
22	12	3	NHL 99 {P}	EA Sports	SP	12	[1899]
23	25^	10	F-Zero X {N}	Nintendo	RA	18	[1861]
24	24	3	Deadly Arts {N}	Konami	FI	24	[1907]
25	31^	25	Tenchu {P}	Acquire/Activision	AC	25	[1792]
26	-•	1	NHL 99 {N}	EA Sports	SP	26	[1916]
27	23	7	Heart of Darknass {P}	Amazing/Interplay	PL	23	[1879]
28	30^	27	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1779]
29	34^	44	Dracula-X (Night Symphony) {P}	Konami	PL	29	[1487]
30	27	18	Wetrix {N}	Zed Two/Ocean	PU	23	[1819]
31	28	40	Ghost in tha Shall {P}{!}	Exact/THQ	SH	27	[1689]
32	46•	3	Wild 9 {P}{!}	Shiny/Interplay	PL	32	[1898]
33	33	5	Devil Dica {P}	THQ/Sony	PU	33	[1846]
34	36^	4	Future Cop L.A.P.D. 2100 {P}	Electronic Arts	SH	34	[1888]
35	29	13	Mission: Impossible {N}{!}	Infogrames/Ocean	AC/AD	14	[1840]
36	37^	22	Elemental Gearbolt {P}	Alfa/Working Designs	SH	26	[1722]
37	38^	21	House of tha Daad {S}	Tantalus/Sega	AD/SH	37	[1787]
38	42^	26	Motorhead {P}{!}	Digital Illusions/Gremlin/Fox	RA	23	[1789]
39	26	12	Phantasy Star Collaction {S}	Saga	RP	7	[1851]
40	51^	12	Azure Dreams {P}	Konami	RP	19	[1845]
41	22	6	Soukaigi {P}	Yuka's/Square	AC/RP	22	[1812]
42	44^	53	Super Robot War F {P}{S}	Banpresto	ST	30	[1552]
43	40	5	Colin McRae Rally {P}	Codemasters	RA	40	[1875]
44	35	61	Sakura Wars/Sakura Taisen {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1595]
45	48^	43	SaGa Frontiar {P}	Squara	RP	15	[1575]
46	50^	4	Kagero (Deception 2) {P}	Tecmo	ST	46	[1893]
47	45	9	Granstream Saga {P}{!}	Shada/T-HQ	RP	42	[1835]
48	43	13	WWF War Zone {P}{!}	Iguana/Accaim	SP	21	[1847]
49	-•	32	Xenogears {P}	Square	RP	16	[1743]
50	55^	5	Timeshock Pinball {P}	Empire	AR	50	[1870]
51	32	69	Final Fantasy Tactics {P}	Squara	RP/ST	4	[1555]
52	66^	26	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {P}{!}	Electronic Arts	RA	10	[1765]
53	59^	19	Diablo {P}	Climax/Electronic Arts	AC/RP	53	[1767]
54	54	64	Langrisser 4 {S}	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
55	-•	1	C (The Contra Adventure) {P}	Appaloosa/Konami	SH	55	[1887]
56	-•	1	Duke Nukem (Time To Kill) {P}	n-Space/GT	SH	56	[1911]
57	62^	74	Parsona (Revalations) {P}	Atlus	RP	20	[1382]
58	47	81	Wild Arms {P}	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
59	53	16	Jersey Devli {P}{!}	b'heivje(r)/MegaToon	AD/PL	42	[1824]
60	52	27	1080' Snowboarding {N}	Nintando	SP	11	[1760]
61	61	61	Tokimeki Memorial {P}	Konami	ST	18	[1596]
62	49	5	Thundarforce 5 {P}	Technosoft/Working Designs	SH	20	[1878]
63	65^	22	Forsakan {P}{!}	Acclaim	SH	30	[1793]
64	58	103	Suikoden/Genso Suikoden {P}	Taito/Konami	RP	7	[1181]
65	72^	20	World Cup 98 {N}{!}	EA Sports	SP	15	[1804]
66	56	17	Vigilante 8 {P}	Luxoflux/Activision	SH	29	[1815]
67	41	36	Bust-a-Move (Dance & Rhythm Action) {P}	Enix	PU	30	[1730]
68	84^	116	Tomb Raider {P}{S}	Core Design/Eidos	AC/AD	1	[1193]
69	64	10	NCAA Football 99 {P}	Tiburon/EA Sports	SP	46	[1859]
70	79^	13	Grandia {S}	GameArts/Sega	RP	26	[1738]
71	77^	22	G Darius {P}	Taito/THQ	SH	68	[1785]
72	57	120	Nights (Into Dreams) {S}	Sonic Team/Sega	PL	1	[1228]
73	69	7	WWF War Zone {N}	Iguana/Acclaim	SP	69	[1865]
74	67	16	Bushido Blade 2 {P}	Light Weight/Square	FI	64	[1761]
75	71	3	Gax (Enter the Gecko) {N}	Crystal Dynamics/Midway	PL	71	[1873]
76	60	41	Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns {S}	Sega	PU	3	[1709]
77	83^	3	NFL Blitz {P}	Midway	SP	77	[1880]
78	74	3	The Fifth Element {P}	Kalisto/Activision	SH	74	[1904]
79	73	16	Tactics Ogre {P}{S}	Artdink/Quest/Atlus	ST	58	[1386]
80	78	104	Dragon Force {S}	Working Designs	RP	9	[1197]
81	-^	41	Bomberman 64 {N}	Hudson/Nintendo	AC/PU	30	[1688]
82	85^	7	NFL Gameday 99 {P}{!}	Red Line/989/Sony	SP	66	[1874]
83	63	32	Einhandar {P}{!}	Squara	SH	22	[1740]
84	-^	47	Diddy Kong Racing {N}{!}	Rare/Nintendo	RA	2	[1683]
85	-^	1	NFL Blitz {N}	Midway	SP	85	[1883]
86	68	7	Command & Conquer (Retaliation) {P}	Westwood/Virgin	WG	20	[1872]
87	82	39	Game Paradisa {S}	Jaleco	SH	36	[1605]
88	94^	2	Mega Man Legends {P}	Capcom	AD	88	[1820]
89	88	3	Aaro Gauga {N}	Locomotive/Ascii	RA	88	[1801]
90	93^	14	Mortal Kombat 4 {P}{!}	Eurocom/Midway	FI	53	[1829]
91	76	52	NHL 98 {P}{!}	EA Sports/Elactronic Arts	SP	21	[1616]
92	-^	1	The Unholy War {P}{!}	Crystal Dynamics/Eidos	ST	92	[1895]
93	-^	33	WCW Vs. NWO (World Tour) {N}	Asmik/THQ	FI	19	[1697]
94	81	8	Dracula-X {S}	KCET/Konami	PL	40	[1868]
95	92	2	Crime Killer {P}	Pixelogic/Interplay	RA/SH	92	[1833]
96	70	13	Pocket Fighters {P}	Capcom	FI	29	[1837]
97	89	21	Wayna Gratzky 3D Hockay 98 {N}	Ataris/Midway	SP	70	[1692]
98	95	4	MLB '99 {P}	Sony	SP	53	[1782]
99	75	9	Kartia (The World of Fate) {P}{!}	Atlus	RP	29	[1869]
100	87	40	San Francisco Rush {N}	Atari/Midway/GT	RA	18	[1671]





ОБОЗНАЧЕНИЯ

- **TW** место на текущей неделе
- **LW** место на предыдущей неделе
- **NW** число недель в Top 100
- **HI** максимальная позиция, которой игра достигала
- **ID** идентификационный номер игры
- **{P}** Sony PlayStation
- **{S}** Sega Saturn
- **{N}** Nintendo 64

ЖАНРЫ ИГР

- **AC** Action
- **AD** Adventure
- **AR** Arcade
- **FI** Fighting
- **IF** Interactive Fiction
- **PL** Platform
- **PU** Puzzle
- **RA** Racing
- **RP** Role-Playing
- **SH** Shooter
- **SI** Simulation
- **SP** Sports
- **ST** Strategy
- **WG** Wargame

INTERNET PC GAMES TOP 100

TW	LW	NW	Title	Developer/Publisher	Cat	HI	ID
1	1	29	Starcraft {!}	Blizzard	WG	1	[2677]
2	2	26	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	RP	2	[2696]
3	3	22	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
4	4	56	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
5	5	54	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
6	6	45	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	SH	1	[2529]
7	12^	4	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	RA	7	[2924]
8	8	9	Rainbow Six	Red Storm	ST	7	[2883]
9	7	53	Age Of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
10	10	17	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	7	[2810]
11	11	9	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	10	[2882]
12	9	17	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
13	13	49	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	AD	6	[2468]
14	14	50	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
15	20^	3	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	ST	15	[2936]
16	17^	32	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
17	16	101	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
18	15	19	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
19	19	65	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
20	18	26	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Monolith	RP	9	[2716]
21	23^	94	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
22	22	48	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
23	21	7	Dune 2000 {!}	Westwood/Virgin	WG	19	[2902]
24	26^	22	World Cup 98	EA Sports	SP	13	[2756]
25	24	24	Army Men	3DO	AC/WG	18	[2730]
26	25	54	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	17	[2418]
27	28^	17	Mech Commander	FASA/MicroProse	WG	12	[2809]
28	31^	4	NHL 99	EA Sports	SP	28	[2925]
29	27	100	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
30	30	70	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	RA	6	[2310]
31	29	57	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
32	34^	26	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	SI/SP	32	[2545]
33	39^	63	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
34	35^	69	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
35	32	138	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
36	33	26	Forsaken {!}	Probe/Acclaim	SH	11	[2719]
37	44^	100	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
38	38	48	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
39	41^	7	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	RP	39	[2901]
40	47^	23	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	30	[2738]
41	36	44	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
42	37	39	Gag	Auric Vision	AD	8	[2557]
43	40	9	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	32	[2869]
44	43	55	Ultima Online {!}	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
45	45	52	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
46	48^	55	Lands of Lore (Guardians of Destiny) {!}	Westwood	RP	20	[2410]
47	42	47	F1 Racing Simulation	Ubi	RA	28	[2507]
48	54^	8	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	RA	48	[2868]
49	46	46	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	ST	16	[2511]
50	50	29	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	WG	2	[2670]
51	52^	68	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
52	53^	44	Worms 2	Team 17/MicroProse	AC/PU	23	[2530]
53	49	117	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
54	61^	22	Anno 1602	Sunflowers	SI	54	[2715]
55	51	51	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
56	59^	77	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	AC/SI	7	[2258]
57	57	41	I-War/Independence War	Ocean	ST	29	[2552]
58	56	54	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	SH	6	[2413]
59	55	85	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	ST	9	[2210]
60	64^	34	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	AR	41	[2625]
61	69^	109	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RP	6	[2032]
62	58	48	Tomb Raider 2	Eidos	AC/AD	9	[2474]
63	60	30	Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!}	LucasArts	ST	11	[2666]
64	78^	3	Axis & Allies	Hasbro	WG	64	[2939]
65	67^	54	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	ST	20	[2415]
66	62	48	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]
67	66	49	Pax Imperia (Eminent Domain) {!}	Heliotrope/THQ	ST	29	[2454]
68	63	22	Sanitarium	DreamForge/ASC	AD	45	[2758]
69	65	56	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	17	[2400]
70	75^	4	Creatures 2	Mindscape	ST	70	[2898]
71	73^	51	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	AD	53	[2446]
72	71	53	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
73	85^	3	People's General {!}	SSI/Mindscape	WG	73	[2916]
74	70	9	The X-Files	Hyperbole/Fox	AD	70	[2808]
75	68	44	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	WG	49	[2483]
76	72	14	X-Wing Collector Series {!}	Totally Games/LucasArts	AC/SI	61	[2842]
77	79^	152	Starsl 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
78	77	48	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
79	80^	129	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
80	76	51	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	WG	33	[2432]
81	82^	7	Get Medieval	Monolith	SH	62	[2877]
82	86^	68	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey {!}	Activision	AD	19	[2327]
83	88^	96	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
84	-^	1	Return Fire 2	Prolific/Silent/Ripcord	ST	84	[2954]
85	74	52	Entrepreneur {!}	Stardock	ST	21	[2434]
86	81	31	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita	AC	22	[2654]
87	84	93	M.A.X.	Interplay	WG	25	[2152]
88	83	14	The Operational Art of War (Volume 1)	TalonSoft	WG	67	[2781]
89	-^	1	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	AC	89	[2966]
90	95^	3	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	RA	90	[2935]
91	87	23	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	RA	40	[2739]
92	92	28	Tex Murphy (Overseer) {!}	Access	AD	46	[2639]
93	90	12	Heart of Darkness {!}	Amazing/Infogrames/Interplay	PL	74	[2824]
94	94	73	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	ST	33	[2283]
95	89	10	Mortal Kombat 4	Eurocom/Midway	FI	84	[2822]
96	93	137	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	[1891]
97	91	3	Medieval	Incredible	WG	91	[2914]
98	-^	1	Madden NFL 99	EA Sports	SP	98	[2937]
99	96	48	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	44	[2450]
100	-^	1	Seven Kingdoms (Ancient Adversaries)	Int. Magic	ST	100	[2972]





ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW место на текущей неделе
- LW место на предыдущей неделе
- NW число недель в Top 100
- HI максимальная позиция, которой игра достигала
- ID идентификационный номер игры
- {O} игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР

- AC Action
- AD Adventure
- AR Arcade
- FI Fighting
- IF Interactive Fiction
- PL Platform
- PU Puzzle
- RA Racing
- RP Role-Playing
- SH Shooter
- SI Simulation
- SP Sports
- ST Strategy
- WG Wargame

НОВОСТИ С ТВ-6

Всех поклонников сериала «Вавилон-5» волнует вопрос когда они смогут увидеть продолжение. Приводим выдержки из сообщения на сайте ТВ-6.

НОВАЯ СЕРИАЛЬНАЯ ПОЛИТИКА ТВ-6

С 5-го октября на канале ТВ-6 введена новая сетка. Заметные изменения произошли в политике кинопоказа. Основную его долю теперь будут составлять телесериалы, которые являются одной из лучших форм отдыха в наше не очень веселое время. Канал ТВ-6 всегда отличался хорошим набором сериалов («Мистер Бин», «Грейс в огне», «Вавилон-5» и пр.). Этого принципа он будет придерживаться и дальше: в новом сезоне зрители увидят только лучшие сериалы, с успехом идущие (или недавно прошедшие) в западных странах. За счет сериалов сократится количество художественных фильмов, однако это выгодно отразится на их качестве. Каждый фильм отныне – это настоящий подарок.

Вот новое сериальное «расписание»...

...21:25 – «сериал высшей категории». ТВ-6 опробует новый для нашей страны, но принятый на западе принцип показа: каждый день – новый сериал. В это время будут показаны самые «свежие» сериалы, снятые ведущими студиями мира. Основные жанры – триллер, мистика и психологический детектив. Примерное распределение сериалов по дням недели...

...Четверг – фантастика-комикс «LEXX». Самый модный сейчас сериал...

После него наступит время «Вавилона-5». Специально для поклонников этого сериала ТВ-6 показывает пятый (и последний) сезон – 22 серии.

Итак, примерно в начале декабря мы получим возможность вновь встретиться с любимыми героями. График показа – раз в неделю, по четвергам, 21:25. Поздравляем вас!

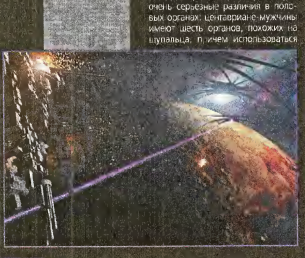
ВСЕЛЕННАЯ «ВАВИЛОНА-5»

Сегодня мы начинаем рассказ о различных расах, с которыми вы познакомились в сериале. Мы планируем подробно рассказать вам не только о «ведущей шестерке», но и о тех расах, которые не играют столь важной роли – дрази, хиачи, пак'ма'ра и многие другие. Все тексты этого раздела будут основываться на материалах Энциклопедии Ксенобиологии Вольтера и путеводителя по Вселенной «Вавилона-5», выпущенного Sierra On-line. В следующем номере мы расскажем о злейших врагах центавриан – нарнах.

ЦЕНТАВРИАНЕ

ФИЗИОЛОГИЯ

Несмотря на внешнее сходство с людьми, физиологически центавриане совершенно не похожи на нашу расу. К примеру, центавриане имеют два сердца: функция правого – обеспечение циркуляции крови, а левое сердце меньшего размера очищает кровь и помогает правому снабжать кровью небольшие сосуды. Левое сердце очень уязвимо, его повреждения практически невозможно вылечить. Кроме того, существуют очень серьезные различия в половых органах: центавриане-мужчины имеют шесть органов, похожих на щупальца, причем использоваться они могут для различных целей – вплоть до карточного шулерства. Живут центавриане достаточно долго – приблизительно до 130 лет.



ЭКСТРАСЕНСОРНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Среди центавриан встречаются довольно сильные телепаты, большинство из которых входят в Гильдию Телепатов – мощную организацию, представляющую своих членов для государственной службы.

Наибольшим почетом пользуются четыре телепатки, сопровождающие императора Центавра. Их отбирают еще в младенческом возрасте, и после многих лет общения между ними устанавливается постоянная телепатическая связь. Они всегда окружают императора, когда он находится на Приме Центавра. В случае, если император решает покинуть родную планету, две телепатки следуют за ним, а две остаются при дворе. Благодаря этому император может знать, что происходит на Приме Центавра, а придворные осведомлены о действиях императора.

Все центавриане в той или иной степени обладают пророческими способностями, их предчувствия принимают форму снов. Пророческими обычно являются сны о смерти. Особым почетом окружены женщины, способные видеть будущее, – подобные прорицательницы считаются величайшим сокровищем Республики.

КУЛЬТУРА

Культурный уровень центаврианина определяется его положением в обществе, статусом его Рода и титулом. Каждый Род стремится получить как можно больше власти и уменьшить влияние других Родов, в результате чего престиж семьи то взлетает вверх, то падает вниз. Род с длительной историей служения Республики называется Знатным или Великим Родом. Влияние того или иного Рода определяется количеством «компромата» на другие семьи; все эти сведения хранятся в так называемых «пурпурных файлах», так что основными способами заполучить власть на Центавре являются интриги и шантаж. Помимо этого традиционным оружием политиков с самого основания Республики являются яды, среди которых часто встречаются и бинарные (т. е. состоящие из двух частей, безвредных по отдельности, но при смешении обеспечивающих смертельный исход). Однако можно найти менее опасный способ – выгодный брак. Обычно браки заключаются в раннем возрасте, их задача – не соединить влюбленных, а объединить два Знатных Рода, чтобы усилить их влияние в обществе.

ПОЛИТИКА

Это область действия центавриан-мужчин. Каждый мужчина зачесывает волосы в виде гребня, высота которого должна строго соответствовать его положению в обществе. Исключениями из этого правила были император Турхан, отказавшийся соблюдать нелепые условности и надеть парик, и его племянник, император Картажье: он ввел при своем дворе новую моду – носить короткий гребень. Женщины же удаляют с головы почти все волосы, оставляя лишь небольшой узел на затылке, словно демонстрируя свое неприязненное отношение к политическим играм мужчин. Однако многие из них обладают большим влиянием в обществе. Например, вдова бывшего императора, как считают центавриане, принимает дух усопшего мужа и становится выразителем его воли.

РЕЛИГИЯ

Прямого влияния ворлонцев на религию центавриан не прослеживается, возможно, это связано с легендами, что «ворлонцы забыли путь к Приме Центавра». Центавриане – представители политеизма. Большинство их верований было изначально связаны с различными явлениями природы, причем божества представлялись в виде животных или гибридов животных с самими центаврианами. Большой Пантеон объединяет пятьдесят божеств. Возглавляет их Великий Создатель (который напоминает аналогичного бога иккарран). Вот шесть наиболее влиятельных богов из Большого Пантеона: **Рутериан**, **Бен-Зан (Венцен)** – бог изобилия, **Мо-Гот (Моргот)** – властелин подземного царства и защитник входных дверей, **Гон**, **Илларос (Иларус)** – богиня удачи и покровительница игроков, **Ли (Коли)** – богиня страсти.

Храмы старших богов есть во всех крупных городах и колониях. Но при этом каждый отдельный Род имеет своего покровителя среди божеств. Эти божества формируют так называемый Малый Пантеон. По мнению некоторых, Зуг (один из младших богов) вошел в Большой Пантеон, хотя хорошо известно, что он стал 51-м божеством лишь благодаря интригам и шантажу. Каждый центаврианин выбирает поклонение одному богу в надежде, что после смерти его допустят во владения этого божества. В случае неудачи в последующей жизни он выбирает себе другого бога и пытается завоевать его расположение.

ИСТОРИЯ

Один из важнейших моментов центаврианской истории – война с зонами. Как мы уже рассказывали, примерно в V веке н. э. (по земному летоисчислению) центавриане обнаружили, что на Приме Центавра проживает еще одна разумная раса. Началась кровопролитная война, грозившая центаврианам полнейшим истреблением, в память об этой войне ежегодно устраивается Фестиваль жизни.

После победы над зонами и возникла Центаврианская Республика, первым императором которой стал представитель Рода Киро. Именно к тем временам относится создание Ока Империи, впоследствии утерянного в одной из битв и найденного лишь в 2258 году (эпизод «Пророчества и предсказания»).

Уничтожив зонов и достигнув политической стабильности, центавриане вступили в эпоху ренессанса и великих открытий. Началось время завоеваний. Центавриане захватывали чужие миры, почти не встречая сопротивления. Правда, от той эпохи сохранились ужасные рассказы о драках, однако в XXIII веке подобные истории считались лишь легендами и ужасными сказками.

Восстание Теней (XIII век) почти не затронуло Центаврианскую Республику, оказавшуюся в стороне от эпицентра событий. Встреча с минбарцами и ворлонцами, которые были значительно могущественнее центавриан, вынудила их несколько сменить тактику и научиться дипломатии, но особых изменений в положении Республики не произошло. Скорее всего, XVII–XVIII века стали временем расцвета империи. Потом положение ухудшилось: мятежи в колониях, политическая борьба между Родами...

Однако пришедшее к власти новое поколение центавриан направило исследовательские корабли в ранее неизведанные области. В результате были порабощены некоторые цивилизации, стоящие на более низком уровне развития, среди которых были и нарны. Их планета имела выгодное стратегическое положение и изобиловала природными ресурсами. Начав беспощадную эксплуатацию, за один век центавриане превратили зеленую планету в выжженную пустыню. Однако нарны не смирились и попытались изгнать захватчиков. Из-за подрывных действий нарнов предприятия перестали приносить доход, так что центавриане были вынуждены покинуть Нарн.

В XXII веке центавриане впервые встретились с людьми. Они заявили, что Земля – их бывшая колония (хотя обман был довольно быстро разоблачен). Именно центавриане научили людей использовать зоны перехода и строить свои собственные, но не задаром – в обмен на произведения искусства, музыки, книги, азартные игры и пр. Благодаря подобной торговле, Земля совершила скачок на несколько сотен лет вперед.

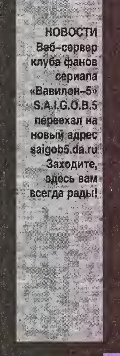
Отказ от Нарна привел к новым восстаниям и на других покоренных мирах. Нарны, изучившие брошенные центаврианами оружие и звездолеты, сами начали захватывать миры, прежде принадлежавшие Центаврианской Республике: центаврианам было трудно противостоять ярости жаждущих мести нарнов. Во время Войны с дилгарами Республика отказалась помогать Лиге Неприсоединившихся Миров, а после того как Земному Содружеству удалось расправиться с дилгарами, центавриане стали рассматривать людей в качестве средства поддержания авторитета некогда великой империи.



Когда императором Центаврианской Республики стал Турхан, внешняя политика несколько изменилась. Император Турхан предпочитал дипломатию и переговоры завоевательным походам, хотя большинство в правящей верхушке было не согласно с ним. В то время как Турхан шел на уступки Нарну, надеясь возместить зло, причиненное центаврианами, в Центаруме набирала силу воинственная фракция лорда Рифы, сторонники которого считали, что только новые завоевания могут спасти империю. Эта фракция всячески пыталась представить императора слабым, дряхлым, не способным управлять Республикой. И в начале 2259 года она приобрела могущественного помощника – Лондо Моллари, посла на «Вавилоне-5», которому удалось уничтожить военную базу нарнов в квадранте 37.

Однако император Турхан все-таки надеялся на мирное решение нарнской проблемы. Желая лично принести свои извинения нарнам, в 2259 году Турхан прилетает на «Вавилон-5». Однако он умирает от сердечного приступа еще до своего выступления, которое могло кардинально изменить ситуацию, а лорд Рифа и Лондо с помощью Теней организуют нападение на нарнскую колонию в квадранте 14. Результатом этой атаки стало официальное объявление Нарном войны Центавру.

Ситуация в центаврианском обществе резко меняется. Война с Нарном проходит при полном преимуществе центавриан, ширится число сторонников лорда Рифы. Его фракция, заполучив власть и возведя на трон своего ставленника – Картажье, племянника Турхана, начинает «чистки» и «охоту на ведьм». Оппо-



НОВОСТИ
Веб-сервер клуба фанов сериала «Вавилон-5» S.A.I.G.O.B.5 переехал на новый адрес saigob5.da.ru Заходите, здесь вам всегда рады!

зиционеры объявляются предателями, их казнят, а имущество конфискуют. Война с Нарном заканчивается мощным двойным ударом – корабли Теней уничтожают нарнский флот, а центавриане бомбят Нарн масс драйверами, не обращая внимания на то, что все остальные расы протестуют против использования подобного оружия... И Нарн капитулирует. Центавриане казнят всех членов Кха'Ри (кроме Г'Кара, который получает политическое убежище на «Вавилоне-5»), вводят на Нарне свое правительство и создают концентрационные лагеря для непокорных. Начинается новый виток экспансии Центаврианской Республики: следующими жертвами становятся пак'ма'ра и дрази, а затем и тучанкью.

Несмотря на попытки Лондо Моллари остановить агрессию (он договаривается с Морденом о «разделе мира»), Центавр продолжает воевать. Безумный император Картажье заключает соглашение с Тенями о создании военной базы на Приме Центавра, поверив в обещание Мордена помочь ему превратиться в божество. Планете центавриан угрожает полное уничтожение – ведь ворлонцы уничтожают планеты, затронутые влиянием Теней. Моллари удается уговорить императора отправиться на Нарн для того, чтобы остались свидетели его превращения в бога, и с помощью захваченного в плен Г'Кара и атташе Вира Котто он организует убийство Картажье. После смерти императора Лондо объявляет о том, что центавриане навсегда покидают Нарн. Вернувшись на Приму Центавра, Моллари приказывает казнить Мордена и уничтожает базу Теней, чтобы спасти родную планету от уничтожения.

После завершения войны с Тенями политика Центаврианской Республики резко меняется. Во главе ее встает регент, который не имеет достаточной власти и не обладает какой-нибудь серьезной программой (однако вскоре такая программа может появиться, поскольку уже в 2261 году прислужникам Теней удается подсадить к регенту одного из Стражей – нейропаразитов, способных контролировать нервную систему жертвы). Лондо Моллари становится премьер-министром, но, учитывая количество приобретенных врагов, предпочитает оставаться на «Вавилоне-5». Несмотря на наличие Стража у регента, Центавр прекращает захватнические походы. Более того, Республика (возможно, по решению Моллари) выделяет свои корабли для оказания помощи Шеридану во время гражданской войны на Земле и даже становится одним из основателей нового союза различных рас – Межзвездного Альянса...

ЦЕНТАВРИАНЕ В 2278 ГОДУ

Прима Центавра опустошена, а император Лондо Моллари вынужден выполнять приказы Стража. Подчиняясь его воле, он захватывает в плен Джона Шеридана и Деленн, собираясь казнить их. Однако Лондо усыпляет Стража и отпускает пленников, а затем просит Г'Кара убить его. Но в последний момент Страж просыпается и вынуждает императора сопротивляться. Через несколько мгновений и нарн, и центавриани умирают. Императором Центаврианской Республики становится Вир Котто, бывший помощник Лондо Моллари.

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ СТРОЙ

Глава Республики – император. Управлять державой ему помогают советники, представители Знатных Родов, влиятельные сенаторы. Группу императорских советников, которые имеют огромное влияние на императора, возглавляет премьер-министр. Наиболее важные должности передаются по наследству и навечно отданы тому или иному Роду: к примеру, пост Первого гвардейца принадлежит Роду Таватани, а должность Адмирала флота – роду Дромо. В случае смерти императора премьер-министр становится регентом до тех пор, пока Центарум не изберет нового императора.

Центарум – это парламент, состоящий из представителей Знатных Родов. Это очень политизированное собрание, в круг его обязанностей входят в основном текущие дела Республики, в то время как император занимается более глобальными проблемами. Если же император умирает, не оставив наследника, именно Центарум решает, какой Род будет представлять новый император. В Центаруме действует ряд комитетов, руководители которых получают титул вокатора и определенные привилегии.

ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ

Центаврианский флот является одним из самых мощных флотов. Главное преимущество центаврианских кораблей – использование магнито-гравитационных двигателей. Эти двигательные системы обеспечивают лучшую маневренность и более высокую скорость, чем традиционные ионные двигатели, а также позволяют создать искусственные гравитационные поля. Кроме того, центаврианские корабли отличают очень качественные системы слежения, что позволяет им раньше обнаруживать противника и подготавливаться к атаке.

Наземные вооруженные силы – это практически исключительно Центаврианская Королевская Гвардия. Изначально она создавалась как элитная воинская часть для охраны императора, но постепенно ее обязанности расширялись вплоть до подавления мятежей в колониях.

СТОЛИЦА

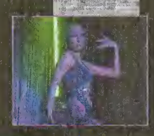
Прима Центавра.

КОЛОНИИ

Большинство колоний центавриан являются промышленными и аграрными центрами, однако туризм является одной из главных статей дохода Республики. Каждая колония представляется в Центаруме одним сенатором.

В работе над статьей были использованы материалы о центаврианах из Энциклопедии Ксенобиологии Вольтера, переводчик – Алексей Головин

НАИБОЛЕЕ ИЗВЕСТНЫЕ ЦЕНТАВРИАНЕ



АДИРА ТЭРИ (ADIRA)

Адира длительное время была рабыней некоего Тракиса и работала танцовщицей в ночном клубе. Зная о ненависти нарнов к центаврианам, Тракис разрабатывает план: он хочет выкрасть у посла Моллари «пурпурные файлы» его Рода, которые впоследствии продаст за большие деньги. Реализовать первую половину этого плана должна Адира, потому что Лондо откровенно увлечен ею.

Поэтому по приказу Тракиса Адира приходит в апартаменты Лондо. На следующий день она подсыпает Лондо снотворное, производит ментальное зондирование для того, чтобы узнать шифры, и переписывает информацию из компьютера Моллари. Однако, несмотря на требования Тракиса, она решает не передавать ему инфокристалл с данными. Адира отправляется к одной из своих

подруг, чтобы скрыться у нее до отлета корабля, на котором она собирается покинуть «Вавилон-5».

Тракис сообщает Лондо, что Адира – агент нарнов. Узнав о краже «пурпурных файлов», Моллари просит Синклера о помощи. Им удается выяснить, где скрывается Адира, но Тракис тоже получает эту информацию, поскольку во время беседы с Лондо успел прикрепить к нему «жучка». Он захватывает Адиру, так что драгоценный инфокристалл попадает в его руки. Однако Синклеру удается обвести Тракиса вокруг пальца и с помощью Талии узнать, где Трвкис держит Адиру. Инфокристалл с «пурпурными файлам» также возвращается к Лондо.

Синклер настаивает на том, чтобы Тракис освободил Адиру, и тому приходится уступить. Лондо умоляет Адиру остаться с ним, но она улетает.

В 2260 году, через два года после описанных событий, Адира решает вернуться к Лондо. Однако во время перелета человек, подкупленный Морденом, подсыпает ей яд, и Адира погибает. Ее смерть имела трагические последствия. Лондо, будучи уверенным в том, что Адиру отравил лорд Рифа, клянется отомстить ему и вновь начинает сотрудничать с Тенями. Лишь несколько месяцев спустя он узнает правду о гибели Адиры – один из министров сообщает ему, что ее убили по приказу Мордена.

ЛЕДИ ЛАДИРА (LADIRA)

Леди Ладира – довольно известная на Приме Центавра прорицательница. Она является представителем некогда знаменитого и влиятельного Рода Киро (это род первого императора). Несмотря на почитание, окружающее прорицательниц, ее собственный племянник лорд Киро не слишком прислушивался к ее словам и пророчествам и даже подсмеивался над ними – в юности леди Ладира предсказала ему, что его убьют Тени. Однако именно так и произошло.

Ладира прилетела на «Вавилон-5» в 2258 году и сразу же почувствовала себя очень плохо. По ее словам, станция обречена на разрушение. Являясь одной из редких прорицательниц, которые обладают и телепатическим даром, она смогла передать свои ощущения командору Синклеру.

«Вавилон-5», ночь. Неожиданно станцию охватывает пламя, единственный челнок успевает покинуть ее. Станция взрывается. Во время взрыва слышны множество голосов – это крики и мольбы о помощи.

Синклер в шоке. Он пытается понять, обязательно ли произойдет то, что он увидел.

Ладира: Будущее постоянно меняется. Мы сами создаем свое будущее – нашими словами, поступками, верованиями... Это лишь возможное будущее, командор. Надеюсь, вам удастся избежать его.

И в 2260 году Синклер отправляется на «Вавилон-4», чтобы избежать такого будущего. Однако... по словам Стражинского, «Вавилон-5» погибнет именно так, как увидела леди Ладира.

ИМПЕРАТОР ТУРХАН (TURHAN)

Родившись в семье императора, Турхан с детства привык делать то, что «было нужно». Как он признался впоследствии капитану Шеридану, даже после восшествия на трон все его действия были предопределены заранее, так что он даже не думал, что может что-нибудь изменить. Хотя на самом деле это не совсем так – именно при императоре Турхане во внешней политике центавриан начинают происходить серьезные изменения.

У Турхана, как и у многих центавриан, было несколько жен. Одна из них – леди Морелла, обладающая даром прорицательницы. По слухам, она часто предсказывала императору будущее. Скорее всего, император и сам видел пророческий сон, рассказывающий о его смерти, и стоящего рядом с ним ворлонца. Этим объясняется его интерес к ворлонцу, находящемуся на «Вавилоне-5».

Примерно в 2258 году единственный сын Турхана утонул, выпав из лодки. Его телохранитель, который не смог отыскать сына Турхана в мутной воде, был найден мертвым несколько дней спустя после написания отчета о смерти. Официально было заявлено, что он покончил с собой, не вынеся позора. Так Турхан лишился единственного наследника.

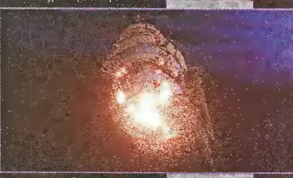
В 2259 году император решает посетить «Вавилон-5». Главная цель визита – принести официальные извинения Нарну за все зло, причиненное центаврианами и Родом самого Турхана. Император, наконец, решился сделать то, что считал необходимым. Несмотря на плохое состояние здоровья и уговоры премьер-министра, он отправляется на станцию. Вот что говорит он Шеридану:

Турхан: Прошлое нас искушает, настоящее приводит в замешательство, будущее пугает, и жизнь вытекает из нас капля за каплей, которые исчезают в этой бескрайней пустоте межвременья. Но еще есть время, чтобы ухватить это последнее мимолетное мгновение. Чтобы выбрать нечто лучшее, чтобы изменить хоть что-то...

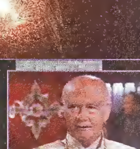


Он понимает, что ненависть между нарнами и центаврианами не исчезнет до тех пор, пока кто-нибудь по доброй воле не скажет «Мы были неправы». И именно это собирался сделать сам Турхан в своей официальной речи, однако... По пути на прием императору становится плохо. Сильный сердечный приступ, и доктор Франклин не в силах спасти его жизнь. Турхан просит Франклина





передать его сообщение для посла Нарна Г'Кара и пригласить к нему ворлонца. И Турхан задает Кошу вопрос, смысл которого можно интерпретировать по-разному (впрочем, как и ответ самого Коша):



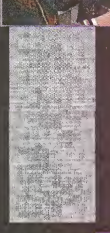
Турхан: Как все это закончится?
Кош: В огне.

В медотсек заходят лорд Рифа, Лондо, приближенные императора. Рифа докладывает Турхану новости о нападении на колонию нарнов в квадранте 14. Императору трудно говорить, он просит Лондо нагнуться и шепчет ему на ухо, что Рифа и Моллари прокляты. На это уходят его последние силы, и Турхан умирает.



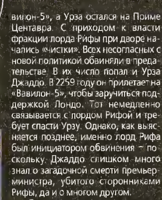
Однако для большинства центавриан последние слова императора были таковы: «Продолжайте. Ведите мой народ к звездам». Во всяком случае, именно так заявил Лондо...

УРЗА ДЖАДДО (URZA JADDO)



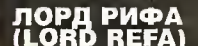
Род Моллари и Род Джаддо поддерживали дружеские отношения еще со времен основания Республики. В юности Лондо и Урза много общались, сражались на колтари (коротких центаврианских мечах), были страстными поклонниками оперы. Урза был одним из самых близких друзей. Лондо, настолько близким, что именно ему Моллари рассказал о своей любви к Адире.

Однако со временем их пути разошлись. Лондо отправился на «Ва-



вилон-5», а Урза остался на Приме Центавра. С приходом к власти фракции лорда Рифы при дворе начались «чистки». Всех несогласных с новой политикой обвиняли в предательстве. В их число попал и Урза Джаддо. В 2259 году он прилетает на «Вавилон-5», чтобы заручиться поддержкой Лондо. Тот немедленно связывается с лордом Рифой и требует спасти Урзу. Однако, как выясняется позднее, именно лорд Рифа был инициатором обвинения — поскольку Джаддо слишком много знал о загадочной смерти премьер-министра, убитого сторонниками Рифы, да и о многом другом.

Более того, узнав о сотрудничестве между Рифой и Лондо, Урза не желает принимать помощь от Моллари. Он вызывает его на смертельный поединок (мо́лаго) на колтари. Лондо не хочет сражаться, но у него нет выхода. Несмотря на то что Урза всегда лучше Лондо владел колтари, он погибает. Перед смертью он объясняет Моллари, что сделал это ради своей семьи — по правилам молаго, победитель должен принять на себя заботу о семье погибшего. Убив себя рукою своего бывшего друга, Урза спас свою семью. Впоследствии именно Лондо заботился о племяннике и племяннице Урзы Джаддо.



ЛОРД РИФА (LORD REFA)

Лорд Рифа — представитель политической фракции, настаивающей на возвращении к политике экспансии и агрессии. С его точки зрения, только таким способом можно вернуть былую славу и величие Центаврианской Республики. В 2258 году фракция Рифы начинает набирать все большую силу в правящих кругах Центавра. После уничтожения в конце 2258 года нарнской базы в квадранте 37 Рифа решает сделать ставку на посла Лондо Моллари. В начале 2259 года он лично посещает «Вавилон-5» и договаривается с Моллари о сотрудничестве.

Во время визита императора Турхана на станцию Рифа вновь встречается с Лондо. К этому моменту его фракция приобрела большое влияние. Цель фракции — выставить императора слабым и больным, показать всем, что он не владеет ситуацией и не способен управлять Республикой. Он просит Моллари произнести заранее подготовленную специалистами речь, которая и позволит ему достичь необходимой цели. Однако планы Рифы срываются из-за сердечного приступа у Турхана. Рифа очень встревожен, поскольку его политические противники достаточно сильны, а его фракция еще не готова к захвату власти. Рифе необходимо продемонстрировать свою силу, но как? И Лондо предлагает воспользоваться помощью Мордена и его партнеров. В результате колония нарнов захвачена без каких-либо потерь, фракция Рифы получает перевес, так что сразу после смерти императора и убийства премьер-министра по приказу Рифы именно она захватывает власть.

Рифе удается посадить на трон своего ставленника, племянника Турхана Картажье. Тот, словно марионетка, выполняет все приказы своих советников. На Приме Центавра начинается «охота на ведьм»: все оппозиционеры обвиняются в предательстве, а руководит этой охотой сам Рифа.

Объявленная Нарном война развивается вполне успешно, но для ее завершения у Центавра недостаточно сил. И Рифа вновь обращается за помощью к Лондо, точнее, к Теням. Флот под командованием Рифы отправляется к Нарну и применяет масс-драйверы. А позднее Рифа разрабатывает и запускает программу «генетической чистки» нарнов...

После капитуляции Нарна Лондо встречается с Морденом и сообщает о разрыве отношений с ним, однако Морден находит способ вступить в прямой контакт с Рифой. Тот очень рад приобретению столь могучего союзника и, в отличие от Моллари, не собирается отказываться от его помощи. Однако Лондо наносит неожиданный удар: он вызывает Рифу на «Вавилон-5» и подсыпает ему яд в вино. Этот яд является бинарным, так что пока Рифе ничего не угрожает, однако при введении второй порции лорд немедленно умрет. И Рифа вынужден разорвать отношения с Морденом, однако он клянется отомстить Лондо.

И месть эта начинает осуществляться. В правящих кругах Примы Центавра начинают гулять слухи о странном поведении посла Моллари. В конце 2260 года на «Вавилон-5» даже прилетает министр Вирини, чтобы разобраться во взаимоотношениях Рифы и Лондо. Благодаря изящной комбинации Моллари удается заманить Рифу в ловушку. Считая, что именно он убил его возлюбленную Адиру, Лондо отдает Рифу в руки нарнов, а позднее обвиняет лорда в предательстве. В результате Род Рифы был покрыт позором, а его фракция была дискредитирована.

ЛЕДИ МОРЕЛЛА (MORELLA)

Леди Морелла, третья жена императора Турхана, еще при жизни своего мужа пользовалась большим уважением как прорицательница. После его смерти она, по мнению центавриан, стала выразительницей воли усопшего. Как и Турхан, она придерживается мнения, что центавриане должны действовать путем дипломатии, а не войны. Она считает, что современники не смогли оценить все величие императора Турхана.

Морелла: Величие в юности не ценят, в зрелости зовут гордыней, гонят в старости и осознают лишь после смерти. Величие нестерпимо рядом, его стремятся изжить.

В 2260 году леди Морелла прилетает на «Вавилон-5». Вдова императора оказывается очень чуткой женщиной: она обрабатывает Виру рану, полученную во время драки, и соглашается исполнить просьбу Лондо предсказать его будущее.

По ее словам, у него было две возможности изменить свою судьбу, но обе он упустил. Однако остается еще три (мы специально приводим полный текст пророчества леди Мореллы, поскольку в показанном по ТВ-6 эпизоде был дан неверный перевод):

Морелла: Вы должны спасти глаз, что не видит. Вы не должны убивать того, кто уже мертв. И в самом конце вы должны подчиниться самому страшному для себя, зная, что оно погубит вас. Так что даже если вы упустите две из трех возможностей, у вас останется третья для того, чтобы изменить свою судьбу.

Напоследок она сообщает Моллари, что он станет императором — как, впрочем, и Вир. Лондо и Вир в шоке, а леди Морелла покидает станцию — видимо, навсегда.

КАРТАЖЬЕ (CARTAGIA)

Картажье, племянник скончавшегося императора Турхана, взошел на трон в 2259 году, но фактически им управляли лорд Рифа и его сторонники. Лишь после гибели лорда Рифы Картажье смог полностью проявить себя. По мнению многих, Картажье был безумен (сам Лондо сравнивал его с римским императором Калигулой). Как выяснилось впоследствии, головы казненных оппонентов он разместил в своих личных покоях и по ночам беседовал с ними, называя их своим «теневым кабинетом».

В начале 2261 года Морден прилетает на Приму Центавра и начинает «обработку» Картажье. Тот приходит к выводу, что с помощью партнеров Мордена сможет стать божеством, пусть даже ради этого ему придется погубить всю Приму



Центавра. Несмотря на все возражения Лондо, он отказывается удалить с планеты военную базу Теней. Он искренне верит в то, что его народ не сможет существовать без него, поэтому хочет превратить Приму Центавра в погребальный костер. Лондо настолько симпатичен императору, что Картажье решает «взять его с собой» – в качестве верховного жреца.

Жестокость безумного императора не имела границ. Вир Котто, который сначала был против убийства, изменил свое мнение, когда услышал, как сам Картажье рассказывает о пытках Г'Кара – он не получал удовольствия, потому что нарн молчал. Шут, позволивший себе неудачно пошутить, был тут же убит, и любой, кто позволял себе высказать свое мнение, рисковал головой. Вот что говорил об этом персонаже сам Стражинский: «На мой взгляд, самое страшное в Картажье – это то, что им движут лишь капризы... Он способен подарить вам чудесную вещь, отвернуться и убить вас. Вы никогда не знаете, что ждать от него».

Показательный процесс над Г'Каром должен был завершиться казнью нарна, но по договоренности с Моллари Г'Кар разорвал свои цепи и бросился на гвардейцев. Воспользовавшись воцарившейся неразберихой, Лондо уводит императора в небольшую комнату, где нет охраны. Он пытается убить Картажье, но тот случайно выбивает у него из руки заранее приготовленный кинжал с ядом. Лондо ничего не может сделать, но тут Вир поднимает кинжал и вонзает его в грудь безумца. И Картажье умирает со словами: «Мне же суждено стать богом...»

РЕГЕНТ

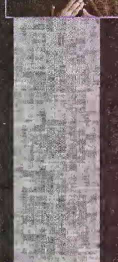
О регенте мы знаем совсем немного. Он длительное время был министром у Картажье, а после гибели императора был назначен регентом до тех пор, пока Центарум не изберет нового императора. Стражинский отзывался о нем так: «Мы специально не обращали особого внимания на министра, даже не называли его по имени. Всегда есть кто-то, кто выживет, кто склоняется под ветром, но не ломается».



Правда, надо признать, что министр не слишком подходит для должности регента. Привыкнув исполнять чьи-то распоряжения, он совершенно теряется, когда приходит его очередь отдавать приказы. Первое его распоряжение – сделать занавеси в пастельных тонах...

О дальнейшем нам пока мало что известно. Мы видели Стража на плече у регента, а значит, что его здоровье становится все хуже и хуже. Но в пятом сезоне нам предстоит встретиться с ним еще несколько раз...

■



«КРЕСТОВЫЙ ПОХОД»: СЛУХИ, СДЕЛКИ И ОБМАНЫ...

Бытует мнение, что теперь тоталитарные общества просто не смогут существовать, и главная причина этого – появление Internet, поскольку за последнее десятилетие WWW стала источником информации для всех желающих с ней ознакомиться. Речь идет не только о трансляциях с Олимпиады в Нагано, но и о последних политических, финансовых новостях и т. п. Однако Харлан Эллисон (концептуальный консультант сериала) обвиняет Internet в распространении пустых слухов. По его мнению, в Internet просто невозможно найти достоверную и надежную информацию. С ним можно поспорить – скажем, в конце августа – начале сентября именно в Internet люди узнавали самые последние новости. Однако доля истины в словах Эллисона есть, причем немалая. В некотором роде прекрасной иллюстрацией этому тезису послужит история «Крестового похода», разыгрывавшаяся в Сети последние три месяца и так до сих пор и не закончившаяся...

Итак, вот как развивались события.

ПРОЛОГ
1997 ГОД

Стражинский рассказывает в Сети о своих планах для спин-оффа, который он решил назвать «Крестовым походом». Идея такова – дракхи, прислужники Теней, нападают на Землю, людям удается отбить эту атаку, но дракхи успевают выпустить в атмосферу Земли вирус, инкубационный период которого составляет пять лет. По прошествии этих пяти лет все обитатели нашей планеты погибнут. Поэтому на поиски лекарства устремляется корабль «Эскалибур», который будет исследовать покинутые Древними города, хранящие тайны этих рас.

ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ
МАЙ 1998 ГОДА

Стражинский сообщает, кто станет главными героями нового сериала. Это команда нового корабля «Эскалибур»: капитан, старший помощник, врач, представитель «Межпланетных экспедиций», а также Дурина, член Гильдии воров и единственный оставшийся в живых представитель расы, уничтоженной дракхами, и техномаг Гален.

Тогда же появляются неподтвержденные до сих пор сообщения, что Джефф Конвей (Зак), Стивен Ферст (Вир) и Уэйн Александер (Лориен, Инквизитор) будут участвовать в съемках сериала.

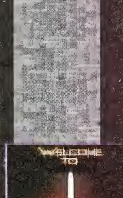
ИЮНЬ

В начале месяца Стражинский заявляет, что подготовка к съемкам идет полным ходом. Разработан дизайн корабля, новая форма для его команды. Немного позднее в интервью, данном журналу «B5 Magazine», Стражинский рассказывает о своих планах и персонажах «Крестового похода» более подробно:

«В течение пяти лет я говорил о многих более интересных местах во Вселенной «Вавилона-5»... и вот неожиданно я получаю возможность попасть туда, показать людям, как они выглядят и кто там живет.

Я собираюсь описать инопланетные сооружения высотой в две мили, поведать о тайнах, что позабыты давным-давно, о техномагах (да, они вернутся... по крайней мере, один из них), о телепатах, легендарных битвах... Я собираюсь создать такое, что никто прежде не видел.

Не следует полагать, что время от времени мы не будем встречать знакомые лица – ведь странствия приведут нас на Минбар, Приму Центавра, Землю, Марс и через тьму космоса к самим Пределам Мира. Знакомые лица, приятные голоса наряду с новыми героями и новыми голосами.

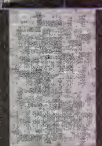




Капитан Мэттью Гидеон, избранный на этот пост самим Шериданом, находящийся под тяжелейшим грузом ответственности и стремящийся не показать, как сильно это бремя воздействует на него, хочет скрыть свой очень странный секрет...

Лейтенант Джон Матесон – старший помощник на «Эскалибуре», телепат (Война с Телепатами изменила правила, согласно которым телепаты не служили в армии).

Последняя уцелевшая из своей расы, уничтоженной во время Вой-



ВАВИЛОН-5

НОВОСТИ ОТ ВАВСОМ

Babylonian Productions заключила соглашение о сотрудничестве с Обществом друзей Лаборатории реактивного движения (JPL), одной из программ NASA.

В издательстве Del Rey вышла первая часть трилогии о Пси-Корпусе, над которой работает Грегори Киз, – «Черная Книга Бытия: Рождение Пси-Корпуса».

В издательстве Science Fiction Foundation опубликована книга «Парламент мечты: Переговоры на «Вавилоне-5». В ней собраны статьи историков, культурологов, психологов, в которых рассматриваются различные проблемы, затронутые сериалом.

ны с Тенями, Дурина Нафил, готовая на все ради мести тем, кто прислуживал Теням, и разыскивающая следы своих соплеменников, возможно, сумевших спастись...

Макс Эйлерсон, посланный на «Эскалибур» «Межпланетными экспедициями» (эта корпорация сожалеет о ситуации, в которой оказалась Земля, но жизнь продолжается, бизнес не стоит на месте, так что если вам удастся найти нечто, что мы сумеем использовать для собственной выгоды, вы знаете, как должны поступить...).

Доктор Сара Хоффман, ученый и врач, введенная в состав экспедиции для проверки пригодности обнаруженных лекарств. На ее плечах может оказаться судьба целой планеты...

Гален, одинокий техномаг, недавно вернувшийся из... оттуда, куда отправились остальные техномаги, покинувшие Освоенный космос во время Войны с Тенями. С одной стороны он необыкновенно могущественный, с другой – очень уязвимый. Он отказывается жить на корабле, исчезая и появляясь по собственной прихоти, реализуя какие-то свои планы, и тьма всегда следует за ним по пятам...

И как рыцари Круглого стола отправились на поиски Грааля за исцелением для истерзанной земли, так и «Эскалибур» полетел за лекарством для измученной планеты. И как первый Эскалибур принес надежду и изменил мир вокруг (Эскалибур – меч короля Артура), так и этот «Эскалибур» станет маяком надежды, но произойдет это не так, как планировала его команда. Она изменит мир вокруг себя, и в ответ мир изменит ее. Потому что во Вселенной «Вавилона» изменения – единственная постоянная величина, никто не является тем, каким представляется».

Из этого же журнала становится известно, что Трейси Скоггинс будет исполнять роль доктора Локли, сестры-близнеца капитана Элизабет Локли.

Позднее Стражинский говорит, что участие Бестера в «Крестовом походе» вполне возможно – «Бестер может появиться где угодно». Заодно он опроверг слухи о том, что в новом сериале будет сниматься актер Пол Вудворд – по словам JMS, он никогда не слышал имя «Пола Вудворда».

ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ
ИЮЛЬ

В Сети все затихло. Практически никакой новой информации о «Крестовом походе», кроме двух небольших новостей – «Эскалибур» появится уже в фильме «К оружию», а съемки нового сериала начнутся 3 августа. Лишь в конце месяца Стражинский подтверждает информацию о том, что главную роль в «Крестовом походе» будет исполнять Гэри Коул (знакомый нашим зрителям по сериалам «Шериф из преисподней» и «Ночной звонок», которые шли по НТВ). Заодно он опровергает циркулировавшие в Сети слухи о том, что продюсеры подписали контракты с некоторыми актерами из «Вавилона-5». По его словам, все актеры, снявшиеся в фильме «К оружию», который станет предисловием или введением к «Крестовому походу», подписали лишь так называемое соглашение, или option. Согласно этому документу, продюсеры имеют право привлечь их к съемкам в заранее определенном количестве эпизодов, однако соглашение не дает актерам никаких гарантий в том, что их действительно привлекут. Это не контракт. По словам Стражинского, он лично посоветовал Джерри Дойлу (Гарибальди) не подписывать такое соглашение.

АВГУСТ

Несмотря на начало съемок, нет никакой информации об актерах, приглашенных на роли главных персонажей. В середине августа на сайте журнала «TV Guide» появляется интервью Джона Коупленда, продюсера «Вавилона-5» и «Крестового похода». Там он впервые сообщил фамилии актеров, которые исполняют роли главных персонажей сериала (при этом он спутал старшего помощника «Эскалибура» с техномагом, поэтому многие сочли его информацию не слишком достоверной). При этом Коупленд сказал, что зрители смогут вновь встретиться с некоторыми героями «Вавилона-5». Он также заявил, что Бестер точно не появится в «Крестовом походе», поскольку к моменту начала действия сериала Война с Телепатами уже завершится и Пси-Корпус перестанет существовать.

Впоследствии пресс-релиз TNT подтвердил информацию Коупленда. Вот краткий список актеров:

Капитан Мэттью Гидеон – Гэри Коул («Шериф из преисподней», «Ночной звонок»),

Капитан Элизабет Локли – Трейси Скоггинс («Горец», «Семья Колби», «Династия»),

Лейтенант Джон Матесон – Дэниел Дей Ким («Шакал»),

Макс Эйлерсон – Дэвид Брукс,

Доктор Сара Чемберс – Марджен Холден,

Дурина Нафил – Кэрри Добро,

Техномаг Гален – Питер Вудворд.

Стражинский заявляет, что ключевыми вопросами нового сериала будут «Кому вы служите?» и «Кому вы доверяете?» (в «Вавилоне-5» такими вопросами были «Кто вы?» и «Что вы хотите?»).

ДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ
СЕНТЯБРЬ

Разговоры о «Крестовом походе» временно прекратились в связи с отсутствием информации. И вот в середине сентября разразился настоящий скандал.

На сайте под впечатляющим названием Ain't It Cool News («Ну разве это не крутая новость») появилась заметка о том, что TNT оказывает давление на Стражинского с целью внести некие коррективы в новый сериал. Суть этих изменений вкратце можно изложить так: «больше секса и насилия». Более того, сообщалось и о сокращении финансирования «Крестового похода».

Многие отнеслись к этой новости весьма скептически, учитывая опровержение (пусть и неофициальное) TNT, однако через несколько дней Стражинский признал существование «меморандума TNT», хотя добавил, что там не было «самых вопиющих моментов». Более того, он заявил, что после пяти отснятых эпизодов съемки «Крестового похода» временно приостановлены до 19 октября (по его словам, это обычный плановый перерыв, только несколько удлиненный). TNT выделила дополнительные средства на создание новых декораций и костюмов, и съемочная группа решила воспользоваться такой возможностью.

ДЕЙСТВИЕ ЧЕТВЕРТОЕ
ОКТЯБРЬ

После ответов Великого Создателя страсти несколько поутихли, но вот в первых числах октября все на том же сайте Ain't It Cool News появились еще более сенсационные сведения. Прежде всего, сообщалось, что принято решение о съемках «еще одного» первого эпизода «Крестового похода» (при этом остальные эпизоды просто сдвигаются, а не переснимаются). Связано это с тем, что действие «старого» первого эпизода «Гонки в ночи» происходит в тот момент, когда экспедиция длится уже несколько месяцев, и, возможно, зритель будет испытывать определенные неудобства, поскольку он еще довольно плохо знаком с персонажами сериала. Поэтому было решено снять еще один «вводный» эпизод. В комментариях к этой новости специально указывается, что ее инициатором мог бы быть и сам Стражинский, а не только TNT. И эти сведения не вызвали бы такой ажиотаж, если бы не вторая новость...

В отчете с очередного съезда поклонников в Мэдисоне говорится о выступлении Харлана Эллисона, концептуального консультанта «Вавилона-5». Кроме него, на съезде присутствовали Питер Дэвид (автор нескольких сценариев, книг «В начале» и «Третье пространство»), Нейл Гейман (автор сценария эпизода «День мертвеца»), Стивен Ферст (исполнитель роли Вира Котто и режиссер нескольких эпизодов). Эллисон заявил, что TNT приостановило съемки сериала не столько из-за декораций и костюмов, сколько в связи со своим желанием изменить концепцию нового сериала, требуя внести в него больше сцен секса и насилия и настаивая на пересъемке уже законченных эпизодов. Харлан сказал, что все зашло слишком далеко и он не хочет иметь ничего общего с «Крестовым походом». С его точки зрения, Стражинский тоже должен покинуть съемочную группу, чтобы не стать заложником своего же проекта.

На следующий день поклонники засыпали высоких гостей вопросами. Стивен Ферст сказал, что был режиссером пятого эпизода «Крестового похода», но не слышал подобных разговоров. Сам Эллисон отказался от своих же слов, произнесенных накануне, поскольку эти проблемы уже благополучно разрешены Стражинским. Питер Дэвид добавил, что, по его мнению, JMS и TNT встретились «лицом к лицу», после чего руководство TNT отказалось от своих требований.

А еще через несколько дней в одном сетевом журнале Cinescape Magazine появляется сообщение о том, что премьера «Крестового похода» может быть отложена до марта. Ain't It Cool News вновь подлил масла в огонь, рассказав о демонтаже всех декораций, связанных с «Вавилоном-5» (планировалось, что «Эскалибур» будет иногда прилетать на «Вавилон-5»).

Но 12 декабря в группе новостей появилось письмо от Стражинского, которое вновь развеяло слухи. По словам JMS, уже ведутся работы над новым вступительным эпизодом, действие которого будет происходить через два-три дня после нападения дракхов на Землю, в то время как действие «Гонок в ночи» разворачивается через пять месяцев после атаки. Стражинский утверждает, что все уже отснятые пять эпизодов обязательно выйдут в эфир и в сюжете сериала не произошло никаких изменений. Костюмы (точнее, форма военнослужащих) действительно меняются, но не в сторону «более облегающих», а, скорее, наоборот – форма будет похожа на обычные комбинезоны. Слухи о переносе даты премьеры имеют под собой определенные основания, поскольку создание компьютерной графики требует очень много времени, а съемки «нового» первого эпизода еще не начинались, поэтому съемочная группа может просто не успеть сделать этот эпизод к 6 января, как планировалось ранее.

На этом наш рассказ пока заканчивается – правда, без эпилога, который в эпизодах «Вавилона-5» всегда выступал в качестве «финального аккорда». Но мы не можем написать эпилог – ведь сама история еще не завершена. Скорее всего, она получит довольно большой резонанс в Сети. Нам же остается только надеяться, что все закончится хорошо. Возможно, все эти скандалы – лишь проявления какой-то сложной и хитрой закулисной игры, подобной той, что мы видели в эпизоде «Слухи, сделки и обманы», где все персонажи старательно морочили друг другу голову. Быть может, TNT проверяет Стражинского или Стражинский проверяет TNT. Не исключается и такой вариант – и TNT, и Стражинский прощупывают поклонников... Будем надеяться, что Великому Создателю удастся завершить начатое и создать сериал, который станет достойным продолжением своего великого предшественника – «Вавилона-5». Ибо в этом заинтересованы не только счастливые зрители TNT, но и мы с вами, поскольку, как уже сообщала «Игромания», ТВ-6 купило первый сезон «Крестового похода». Пожелаем же удачи Стражинскому и всем нам! ■

РЕКЛАМА НА КАНАЛЕ «BABYLON 5»

Наиболее приятные моменты в жизни связаны с удовольствием. А за удовольствия надо платить. Ведь каждый раз после войны возникает опасность рецидива, так как в мире нарушается светотеневой баланс. Межзвездный Альянс же дарит нам наслаждение. И каждый раз после войны предотвращает рецидив, восстанавливая светотеневой баланс. И чем дольше вы находитесь в его рядах, тем лучше он защищает ваши миры. Этим и уникален Межзвездный Альянс. Межзвездный Альянс – лучше мир, дольше защита от войны.

Признан Всемирной Федерацией Минбара.

***

Наступает эра Теней. Эра четких изображений и чистых звуков. Эра, когда нет ничего невозможного. Когда вы увидите то, чего не видели раньше. Добро пожаловать в эру Теней.

***

– Находясь на «Вавилоне», нужно обязательно использовать PPG.
– Для меня безопасный PPG – это также естественно...
– как умываться, чистить зубы по утрам, принимать душ.
– По-моему, пальба – это...
– прежде всего чувство ответственности...
– перед окружающими тебя обитателями «Вавилона».
– Если ты действительно уважаешь его обитателей...
– то должен сам предложить противнику использовать PPG.
– По-моему, по-другому просто нельзя. Особенно на «Вавилоне».
– Я выбираю безопасный для станции PPG.
– Безопасный PPG – мой выбор.

Владимир Вавилов

***

Война. Секреты. Подозрения. И ни капли нужной информации. Это могло бы испортить вам настроение, если бы не Прах. Одной капли Праха достаточно, чтобы промыть целую гору мозгов. Прах. Чистая работа. Блестящие результаты.

***

Новый, улучшенный Серый Совет. Благодаря еще более высокому содержанию Касты Мастеров Серый Совет теперь на 85 % эффективнее. Серый Совет защищает ваши души с утра до вечера.

***

ВАПО. Антипиратская организация проводит опрос об отношении к космическому пиратству. Варианты ответа:
1) я одобряю пиратство,
2) я не одобряю пиратство,
3) мне безразлично.

Заполните купон и пошлите нам. Сообщите ваш подробный адрес, и мы вышлем вам звено «Альфа» под командованием Ивановой. Нам интересно Ваше мнение!

Ирина Киреева

Раздел подготовила Екатерина Воронина

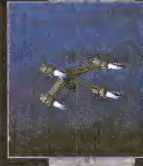
Редактор Людмила Салтыкова

«Beyond Babylon 5» www.babylon5.incoma.ru

Российский Фан-клуб «Вавилон 5» www.babylon5.aha.ru; www.b5.ru

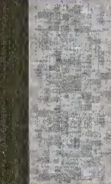
Оригинальная графика Валерий Гиткович

BABYLON 5
SPACE COMBAT SIMULATOR









Трудно представить себе поклонника «Вавилона-5», который не желал бы посидеть за штурвалом небезызвестной «Фурии» или «Молниеносного», принять участие в обороне «Вавилона-5» или нанести сокрушительный удар силам президента Кларка. Вы скажете, что это только мечты и ничего такого никогда не случится? Ан не тут-то было!

Еще как случится – весной следующего года. Во всяком случае, нам это обещают создатели первой игры по мотивам легендарного сериала «Вавилон-5», лучшие умы подразделения компании Sierra – группа разработчиков из Yosemite Entertainment и SierraFX.

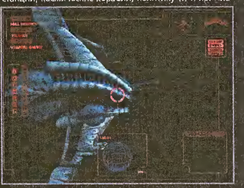
Как уже сообщалось в шестом номере журнала «Игромания», SierraFX представила пре-демоверсию своего симулятора космических баталий на выставке E3. Правда, в Атланте полетать удалось только лишь на истребителе «Фурия» (да и то не нам...), тогда как в полной версии игры мы, скорее всего, сможем ощутить себя и в кабине «Молниеносного», и в кабинах истребителей других рас – Минбара, Дрази, Нарна, Центавра...

В игре будут совмещены элементы боевого симулятора космического корабля и стратегии. На вопрос, каким образом удалось совместить два этих жанра, разработчики отвечают, что у них это получилось очень даже неплохо, но они пока не хотят раскрывать детали.

По словам Марка Хьюджинса (Marc Hudgins – дизайнер/художник-постановщик), игра будет основана на миссиях, но в динамической Вселенной, которую можно исследовать. Прохождение миссий, задействованные участники и способ решения задач – все будет зависеть только от игры и самого игрока.

Рэнди Литлджон (Randy Litlejohn – второй дизайнер/звуковой дизайн) ожидает даже нечто большее – новую систему, которую можно упрощенно назвать развивающейся Вселенной. Игрок не только получит большую свободу действий, на него будет возлагаться ответственность за результаты того или иного выбора. Вы не сможете переигрывать миссии снова и снова до тех пор, пока не пройдете их удачно. Вы получите роль в сценарии, сделаете что сможете и останетесь с этим – Вселенная продолжает развиваться.

Разработчики утверждают, что игра будет сделана визуально настолько близко к сериалу, насколько это позволяют современные технологии (для достижения этого используются оригинальные компьютерные 3D-модели от Netter Digital и оригинальная музыка Кристофера Франке). Они обещают включить в игру из Вселенной «Вавилона-5» все, что только возможно: планеты, станции, космические корабли, политику (!) и пр. Планируется добавить в игру новые космические корабли, которых не было в игре. Эти корабли разрабатывались тем же художником, который моделировал все остальные корабли для «Вавилона-5», и все они одобрены JMS. Специалисты из SierraFX конструируют интерьер для этих кораблей.



Рэнди Литлджон добавляет, что JMS находится в курсе всех событий. Сценарий, созданный им и Кристи Маркс (Christy Marx) при содействии Babylonian Productions отправляется на утверждение JMS по факсу и возвращается с его замечаниями.

«Для тех, кто не знает Кристи, могу сказать, что она работала над несколькими играми для Sierra в прошлом (Longbow, Conquest of Camelot), а кроме того участвовала в написании эпизода «Святой Грааль» в сериале».

Сценарий игры является прямым ответвлением от сериала «Вавилон-5». Разработчики обещают продолжение саги, добавляя детали к истории, показанной в сериале. Они не просто «используют» Вселенную «Вавилона-5» в качестве поля действия, они пытаются стать частью этой Вселенной. Тесное сотрудничество с JMS должно гарантировать правдоподобность, допустимость и правильность сценария с его точки зрения на «Вавилон-5». Миссии, сценарии, элементы сюжета являются экстраполяцией той сюжетной линии, которую JMS разработал в самом начале, и производными от некоторых «исторических» битв.

Что же касается многопользовательской игры, то мультиплейер и игра через Интернет непременно будут неотъемлемой частью этого продукта.

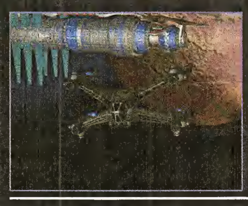
На вопросы, что же отличает эту игру от многих конкурентов на рынке, есть ли какие-то заимствования от других успешных игр этого же жанра и как сама команда разработчиков расценивает соперников «Вавилона-5», разработчики ответили следующим образом.

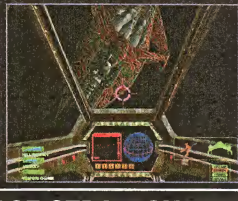
Марк Хьюджинс: «Не раскрывая деталей, которые пока являются секретом, я бы сказал, что эта игра будет поворотным пунктом в жанре. Мы не удовлетворимся созданием клона Wing Commander или X-Wing. Эти игры неплохие, но мы думаем, что можем сделать лучше, особенно с точки зрения «играбельности». Очень важным в нашей философии создания игры было выделить то, что нам нравится в этом жанре, но еще более важным было удалить все лишнее и устаревшее. Все, что мешает получению удовольствия или погружению в мир игры, недопустимо».

Рэнди Литлджон: «Мы делаем все от нас зависящее, чтобы эта игра стала новым стандартом, и я верю, что так и будет. Мы затратили массу времени, прежде чем погрузиться в разработку дизайна. Мы провели месяцы в спорах и обсуждении мельчайших деталей, пытаясь проникнуть в тайны игры. И затем мы постарались сделать все лучшее – настолько лучшее, чтобы два года спустя, когда игра появится на прилавках, она была «очень» конкурентоспособна. Что из этого получилось, мы увидим весной».

Говорить о демоверсии пока рано, но разработчики уже начали радовать публику моделями кораблей и истребителей. Журнал «Игромания», в свою очередь, тоже хочет порадовать своих читателей наиболее запомнившимися скриншотами из первой в истории человечества игры по мотивам сериала «Вавилон-5».

Сергей и Дмитрий Щавелевы, Российский Фан-клуб
Скриншоты с официального сайта www.b5games.com являются интеллектуальной собственностью © Sierra





BABYLON 5 SPACE STRATEGY. NEW PROJECT

Свершилось! Радуйся, о многочисленная армия поклонников суперсериала «Вавилон-5»: наконец-то российские разработчики компьютерных игр обратили свой взор на великолепный сюжет вашего любимого сериала, мало того, они решили сделать игру по мотивам этого шедевра телевизионной фантастики! По жанру это будет стратегия в реальном времени, рабочее название: «Babylon-5, space strategy. New project». Сюжет игры развивается параллельно сюжету оригинального фильма. После того как капитан Джон Шеридан занял пост командующего сил союза рейнджеров, была создана группа специального назначения. В неё входили самые элитные силы рейнджеров, настоящие профессионалы, прошедшие войну с Тенями и участвовавшие в походе на Землю.

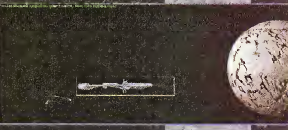
Функцией этой группы было выполнение специальных, особо важных и опасных миссий, направленных на поддержание мира в Галактике. Дипломатия — сложная штука, случалось, что Шеридан не мог открыто использовать войска рейнджеров, тогда-то и приходил час спецподразделения. Словно привидения, неизвестно откуда появлялись корабли без опознавательных знаков, не выходя на связь, они жестоко расправлялись с врагами союза и так же тихо исчезали... Они не искали славы и денег, их цель — мир в Галактике. Подчиняющиеся непосредственно Шеридану, эти пилоты готовы были сделать все что угодно для поддержания мира.

Именно вам и предстоит командовать этой группой (вы, наверное, уже обратили внимание, что я упорно не указываю названия группы... А что же вы хотите? Группа-то секретная...). В игре есть несколько новшеств, отличающих её от игр подобного жанра. Во-первых, это место действия — вам предстоит вести боевые действия непосредственно в космосе, а значит, есть где разгуляться, не натыкаясь на горы, леса и подобные им атрибуты «земных» стратегий. Правда, есть реальный шанс влететь, увлекшись боем, в астероидное поле или кучу обломков подбитого корабля. Во-вторых, в каждом уровне у вас будет флагман, то есть корабль, которым управляете непосредственно вы. При уничтожении его миссия считается проваленной.

Отсутствие препятствий благоприятно скажется на интеллекте врагов (им не надо просчитывать, как объехать то или иное препятствие, а это слабое место всех real-time strategy). Хотя враги облетают астероиды очень ловко. Помимо этого в игре есть маленькие, но приятные мелочи, позволяющие ещё глубже окунуться в атмосферу игры. Например, при щелчке мышкой на вражеский корабль незамедлительно последует угроза или ругательство (цензурное) в ваш адрес.

Помимо кораблей, показанных в фильме, появятся новые корабли, как ваши, так и вражеские, а разнообразие оружия и супероружия позволит избежать однообразных схваток. Как вам понравится, например, возможность заманить вражескую эскадрилью в дальний сектор космоса и подорвать её ядерной бомбой в 500 килотонн, управляемой по радио? Или возможность таранить вражеские корабли юркими «челноками», набитыми взрывчаткой? А захват кораблей врага абордажными ботами с угрюмым космическим спецназом на борту? Всё это вы сможете реализовать, поиграв в «Babylon-5, space strategy».

Корабли и пейзажи тщательно прорисованы и полностью идентичны кораблям, показанным в сериа-



ле, а высокое разрешение (800x600, 16 bit High color) позволит вам насладиться каждой искоркой от взрыва вражеского корабля.

Между миссиями вы можете насладиться красивыми 3D-видеофрагментами, виртуозно выполненными художником проекта, Кулинским Александром. Помимо вышеперечисленных достоинств игра, по нынешним меркам, очень мало требует от компьютера. В неё можно будет играть даже на Pentium 100 VUw, 8 Мб RAM, 1 Мб видеопамяти!

Но, как говорят в разных рекламных передачах, это ещё не всё! Так как игра делается группой энтузиастов, она будет распространяться совершенно бесплатно! Всё, что от вас потребуется, — это зайти на http://windoms.sitek.net/~b5 и скачать там игру, там же вы найдёте самую свежую информацию о ней!

Выпуск бета-версии игры намечен на зиму 1998 года, следите за новостями! Уверяю вас, вы получите истинное наслаждение от этой оригинальной и интересной игры!



Капаев Александр, автор проекта, один из вышеупомянутых энтузиастов.
E-mail: rocketbase3@thepentagon.com
FidoNet: 2:5020/1004.74



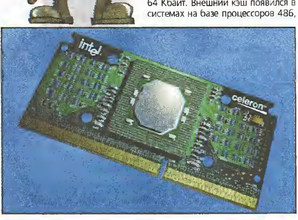
ДУЭЛЬ СРЕДИ КАМНЕЙ

В последнее время нам часто задают вопрос о выборе «сердца» для вашего компьютера. Мы познакомим вас с результатами тестирования, проведенного в редакции, – сравнения производительности двух процессоров Intel Celeron 300A и AMD K6-2 300 МГц. Именно эти процессоры, а также их аналоги с частотой 333 МГц сегодня чаще всего применяются в недорогих компьютерах, а производительность систем на их основе вполне достаточна как для офисных приложений, так и для современных игр.

Представляем участников дуэли.

Intel Celeron 300A – представитель семейства «процессоров для систем начального уровня» компании Intel. Несмотря на давно знакомое название, этот процессор, поступивший в продажу 15 августа 1998 года, заметно отличается от ранних представителей семейства Celeron. Его важнейшая особенность – кэш-память второго уровня, за отсутствие которой так много ругали первые Celeron'ы.

Кэш-память – это промежуточная, «буферная» память, быстродействие которой значительно выше, чем у основной памяти. Доступ процессора к программному коду и данным, находящимся в кэш-памяти, происходит значительно быстрее, чем к находящимся в основной памяти. Естественно, скорость вычислений при этом увеличивается. Современные процессоры для PC имеют два уровня кэш-памяти: первый, размещенный «внутри» процессора и имеющий равное ему быстродействие и второй, до появления Celeron'ов нового поколения – внешний. Кэш-память первого уровня имеет объем от 16 до 64 Кбайт. Внешний кэш появился в системах на базе процессоров 486, без принципиальных изменений перекочевав на Pentium и Pentium-совместимые, к которым относится второй участник нашей дуэли – AMD K6-2. В этих системах кэш-память второго уровня – стандартные микросхемы, размещенные на материнской плате. Скорость работы ее определяется внешней частотой процессора. До недавнего времени это было 60–66 МГц. K6-2 300 имеет внешнюю тактовую частоту 100 МГц. Естественно, быстродействие системы при этом увеличивается.



Повысить производительность системы можно, повышая скорость работы кэш-памяти, увеличивая ее объем и приблизив сами чипы памяти к процессору, соединив с ним отдельной быстрой шиной. Intel реализовала все эти три подхода в процессоре Pentium Pro (P6) в 1996 году. В едином корпусе (Socket 8) инженерам удалось разместить кристалл процессора и сначала один (512 Кбайт), а затем и два кристалла кэш-памяти второго уровня, доведя ее объем до 1 Мбайт. Поскольку память работала с частотой самого процессора, производительность системы была велика. К сожалению, конструкция оказалась очень дорогой в производстве – процессор тестировался в сборе и отказ любого из компонентов приводил к отбраковке всего изделия. К тому же не удалось поднять тактовую частоту выше 200 МГц. Это привело к тому, что цена Pentium Pro оказалась высокой и, в отличие от процессоров класса Pentium, почти не снижалась. (Естественно, это можно объяснить и маркетинговой политикой фирмы – Pentium Pro позиционировался на рынке как процессор для серверов и рабочих станций, а, как сейчас понятно многим, профессиональный инструмент (в любой области) дешевым быть не может.)

Процессор Pentium II (Klamath), вышедший в свет в начале 1997 года, имел иную конструкцию. Превосходное ядро P6 сохранилось, но кэш-память в виде отдельных микросхем была вынесена на внешнюю плату. Это привело к изменению конструктива процессора и материнской платы – появился разъем Slot 1 и корпус процессора SECC – Single Edge Contact Cartridge. В знакомом сейчас почти всем пластмассовом корпусе размещена печатная плата с припаянными процессором и чипами кэш-памяти, работающей на частоте, равной половине частоты ядра процессора. Стало возможным использование недорогой серийной памяти сторонних производителей. Это снизило цену процессора и позволило впоследствии значительно повысить его тактовую частоту.

Тем не менее основную долю в стоимости процессора Pentium II составляет именно кэш-память. Поэтому, решив выпустить дешевые процессоры для ПК начального уровня, в Intel решили отказаться именно от нее. Первый процессор Celeron (кодовое имя Covington) с тактовой частотой 266 МГц, внешней – 66 МГц был выпущен 15 апреля, а версия на 300 МГц – 8 июня этого года. Он представлял собой практически тот же Pentium II (кристаллы даже производились на одной линии), но без кэш-памяти второго уровня на плате (естественно, кэш первого уровня объемом 32 Кб (16 – программа и 16 – данные) внутри процессора сохранился) и даже без внешнего корпуса-картриджа – в исполнении SEPP – Single Edge Processor Package. Разумеется, цена Celeron'ов первого поколения была много ниже, чем у Pentium II, но невысокая производительность, необходимость практически полной смены системы (это процессор для Slot 1) и присутствие конкурентов в этой ценовой нише не позволили ему занять заметное место на рынке. Зато он приглянулся любителям разгона: именно отсутствие кэша позволяло запускать процессор на частоте до 450 МГц.

Но разработчики в Intel не остановились. Они поместили кэш-память второго уровня объемом 128 Кбайт непосредственно на кристалл процессора, тем самым заставив ее работать на полной частоте процессора. Это заметно повысило производительность и конкурентоспособность вышедшего в свет 24 августа нового процессора, известного под кодовым названием Mendocino. Он вышел сразу в двух версиях – 300 и 333 МГц. Ядро процессоров с тактовыми частотами 266 и 300 МГц содержит 7,5 млн транзисторов, а процессоров Celeron 300A и 333 – 19 млн. за счет интеграции 128 Кб кэш-памяти второго уровня.

Для процессоров Celeron был разработан и выпущен новый набор микросхем – чипсет 440EX. Базой для него послужил известный набор для Pentium II 440LX. Исключив ненужные «базовому», то есть деше-

вому компьютеру функции, как, например, поддержка двух процессоров, уменьшив число слотов шины PCI до трех, а разъемов памяти до двух, удалось снизить стоимость чипсета и материнских плат на его основе. Естественно, осталась поддержка AGP. Кроме того, был разработан новый, уменьшенный формат материнской платы и корпуса для нее – MicroATX. Снижение стоимости было достигнуто путем уменьшения расширяемости, хотя она осталась вполне достаточной для начинающего пользователя. Хотя многим это не нравится, изменения технологии сейчас происходят так быстро, что модернизация до современного уровня компьютера, купленного годом раньше, может оказаться невозможной или будет незначительно отличаться по стоимости от покупки нового системного блока. А меньшие размеры и вес – несомненный плюс. Таскать современный ATX-корпус типа middle tower довольно тяжело, да и места на столе вечно не хватает.

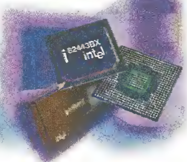
Однако, поскольку Celeron – полноценный процессор для Slot 1, его можно установить на любую материнскую плату со Slot 1. Все, что нужно – обновить содержимое BIOS, чтобы плата смогла правильно определить тип процессора, иначе компьютер может просто не запуститься – у новых Celeron иные алгоритмы работы с кэш-памятью. Если через некоторое время вы захотите повысить производительность системы, достаточно будет заменить только процессор – например, на Katmai.

K6-2 производства фирмы **Advanced Micro Devices** – процессор для разъема Socket 7, точнее, Super7. Ведя свою родословную от первого Pentium-совместимого процессора AMD K5, он отличается от него несколько меньше, чем Celeron от Pentium. Процессор K5, полностью совместимый с процессорами Intel по документированным возможностям и имеющий оптимизированное ядро, был быстрее аналогичных Pentuim по целочисленной арифметике, но заметно отставал по плавающей. При традиционно меньшей, чем у продукции Intel, цене процессор уже тогда приобрел репутацию «лучшего выбора для офиса». Однако K5 имел и недостатки, наиболее серьезным из которых была неполная совместимость с некоторыми приложениями, чувствительными ко времени выполнения команд либо использующими недокументированные особенности процессоров Intel. Приобретение фирмы NexGen, практически разработавшей к тому моменту процессор нового поколения, позволило AMD выйти на рынок с процессором K6, совместимым с Pentium MMX. Увеличеннный до 64 Кб (32 для команд и 32 для данных) объем кэш-памяти первого уровня, улучшение алгоритмов ее работы, оптимизация исполнения команд и повышение точности предсказания переходов в сочетании с ростом тактовой частоты позволили повысить производительность при обеспечении совместимости с ранее разработанными программами.

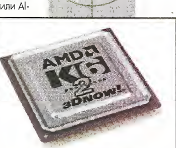
28 мая на посвященной компьютерным играм и развлечениям выставке E3 (Electronic Entertainment Expo) фирма AMD представила новый процессор – K6-2. «Впервые AMD представляет процессор, который отличается не только частотой или ценой, а передовой технологией, обеспечивающей новый уровень трехмерной производительности и реализма изображений» – сказал, представляя процессор, S. Atiq Raza, вице-президент AMD.

Основные особенности K6-2 – поддержка архитектуры Super7 с частотой системной шины 100 МГц и использование нового набора инструкций 3DNow! в дополнение к стандартным и MMX. Система команд нового процессора дополнена двадцать одной командой типа SIMD (Single Instruction Multiple Data), в основном для обработки чисел с плавающей точкой (вещественная арифметика). Их основное назначение – трехмерные вычисления, в отличие от технологии MMX, созданной компанией Intel, – набора из 59 SIMD-команд обработки целых чисел и предназначенной для ускорения двумерной графики.

Процессор способен работать при частоте системной шины 66 МГц, то есть и на старых материнских платах, но полностью



преимущества нового процессора раскрываются на новых материнских платах, изготовленных на чипсетах MVP3 и новом MVP4 от VIA или Aladdin 5 от Ali, имеющих слот AGP и системную шину с частотой 100 МГц, то есть платах стандарта Super7.



Итак, после представления участников посмотрим, как же проводилось тестирование. Вначале об оборудовании. Основой нашего исследования послужил компьютер следующей конфигурации: процессор Celeron 300A, материнская плата Asustek P2B на чипсете 440BX, оперативная память – два DIMM-модуля по 32 Мб с временем доступа 10 нс, видеоплата Diamond Viper V330 AGP с 4 Мб памяти типа SGRAM, жесткий диск Western Digital Caviar AC22500 2,5 Гб UDMA, CD-ROM привод Pioneer DR-714s. Со стороны второго участника – материнская плата Chaintech 5AGM2 на чипсете VIA MVP3, с 512 Кбайт кэш-памяти, разъемом AGP и поддерживающая частоту системной шины 100 МГц. Плата Lucky Star 5MVP3 аналогичной конфигурации, но с 1 Мбайт кэш-памяти была «снята с соревнований» из-за невозможности установки Windows в системе. Видимо, нам попался неисправный экземпляр.

Главное, к чему мы стремились при проведении тестов, – получение сравнимых результатов. Основное, что было для этого предпринято, – все компоненты системы, за исключением процессора и материнской платы, были одни и те же во всех тестах.

Кроме основных участников теста в нем в качестве гостя участвовал процессор Pentium II 266 МГц.

Программное обеспечение: Microsoft Windows 95 OSR2, русская версия, дополнение поддержки шины USB (OSR 2.1), DirectX 6.0 русской версии. Также устанавливались драйвера, прилагавшиеся к материнским платам: для P2B это Busmaster IDE и PIIX4 PATCH от Asus, для Chaintech – драйвера от VIA: Busmaster IDE, PCI bridge patch, драйвер AGP, IrQ Routing Driver. Драйвер видеоплаты – версия 1.28 для шины AGP.

При смене материнской платы операционная система и все приложения были установлены заново.

1. Итак, первый тест – измерение целочисленной производительности процессора. Winbench 98, тест CPUMark32.

Celeron 300A	609
AMD K6-2 300	724
Pentium II 266	677

CPUMark32



2. Вычисления с плавающей точкой. Winbench 98, тест FPU WinMark.

Celeron 300A	1610
AMD K6-2 300	977
Pentium II 266	1380

FPU WinMark

Оценка производительности дисковой подсистемы.

3. Winbench 98, Business Disk Winmark.

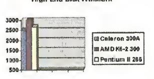
Celeron 300A	891
AMD K6-2 300	970
Pentium II 266	976

Business Disk WinMark

4. Winbench 98, High-End Disk Winmark

Celeron 300A	2480
AMD K6-2 300	3000
Pentium II 266	2670

High End Disk WinMark



Реальные приложения.

5. Увеличение в 10 раз картинки-примера «Temple (16bit).tif» из комплекта поставки Photoshop 5.0. Интерполяция бикубическая. Из-за большого объема изображения программа очень активно работала с диском. Поэтому здесь оценивается производительность не только процессора и памяти, но и дисковой подсистемы. Время в минутах.

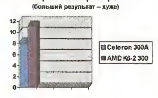
Celeron 300A	9,33
AMD K6-2 300	9,88
Pentium II 266	11,87

Увеличение размеров изображения (больший результат – хуже)

6. Вторая – применение фильтра Radial Blur к картинке также из комплекта Photoshop «Photo5.psd». Радиус 50 пикселов, режим best quality. Предварительно она была увеличена вдвое и к ней была применена команда Merge Layers. Замерялось только время работы фильтра. Время в минутах.

Celeron 300A	8,08
AMD K6-2 300	11,17
Pentium II 266	–

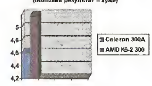
Применение фильтра (больший результат – хуже)



7. Объект архивирования с помощью программы Winzip 6.3 – tif-файл объемом около 170 Мбайт, получившийся в результате выполнения теста 5 одним из процессоров. Файл – один для всех. Время в минутах.

Celeron 300A	4,6
AMD K6-2 300	5,17
Pentium II 266	–

Создание архива (больший результат – хуже)

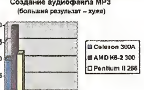


8. Для теста на сжатие аудиофайла мы использовали музыкальную композицию с AudioCD продолжительностью около 7 минут. Объем исходного wav-файла – около 65 Мбайт. Параметры сжатия – 128 Кбит; 44,1 КГц, оптимизация по качеству.

Время в минутах

Celeron 300A	9,7
AMD K6-2 300	19,22
Pentium II 266	11,6

Создание аудиофайла MP3 (больший результат – хуже)

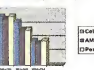


Это единственный тест, в котором K6-2 оказался значительно медленнее Celeron.

9. Как известно, в игру Unreal встроена поддержка команд 3DNow!. Определялось число кадров в секунду в различных разрешениях

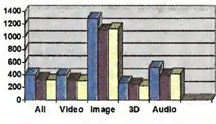
	640*480	800*600	1024*768
Celeron 300A	18	16	9
AMD K6-2 300	17	13	7
Pentium II 266	18	13	9

Unreal число кадров в секунду



10. И последний тест – Intel Media Benchmark. Этот тест был разработан тогда, когда еще не существовало промышленных стандартных тестов для измерения производительности мультимедиа. Тест Intel Media Benchmark оценивает производительность процессоров при выполнении алгоритмов, которые применяются в обработке данных мультимедиа. Тест включает проигрывание звуковых и видеофрагментов, обработку изображений, wave sample rate conversion и трехмерную геометрию.

Итак, несмотря на лучшие показатели AMD K6-2 в большинстве официальных тестов, по результатам реальных приложений с незначительным преимуществом победил Celeron. Аутсайдер теста – Pentium II 266, который стоит дороже и K6, и Celeron. Особенности Celeron'a обеспечили заметный отрыв именно на процессорных задачах – фильтр Photoshop'a и аудиосжатие – создание файла MP3.



	All	Video	Image	3D	Audio
Celeron 300A	408	406	1293	278	518
AMD K6-2 300	337	327	1103	263	388
Pentium II 266	323	311	1131	224	416

Подведем некоторые итоги. Выбор компьютера, как любого товара (да-да, компьютер уже стал обычным потребительским товаром, почти как телевизор или холодильник) определяется не только его потребительскими свойствами, но и стоимостью.

Разница в стоимости систем определяется в первую очередь стоимостью самого процессора и материнской платы. Celeron 300A на момент подготовки статьи стоил около 170 долл., K6-2 300 – 120 долл. Материнская плата Asustek P2B (чипсет 440BX) – 155 долл., Chaintech 5AGM2 (VIA MVP3) – 83 долл. Платы на чипсете 440EX стоят 90–110 долл. Asustek P5A (Ali Alladdin 5) – около 100 долл. Ни та, ни другая система в стандартной конфигурации не требуют применения памяти стандарта PC100. До недавнего времени практически все материнские платы для Slot 1 – под Pentium II и Celeron – выпускались в формате ATX. Сейчас для желающих сэкономить появляются платы для Slot 1 в формате Baby AT. Таким образом, разница в стоимости готовых систем может составить сумму менее 70 долл. Для системы «на вырост» разница заметнее. Корпус ATX, современная материнская плата на 440BX, память PC100 «потянут» на 150–200 долл. Но морально устареет система несколько позже.

Итак, K6-2 – прекрасный выбор для **модернизации** старых систем, от 386 до Pentium. Многие платы для процессоров Socket 7 имеют разъемы для SIMM-модулей памяти, что позволяет добиться малыми затратами (материнская плата и процессор) вполне современного уровня производительности. Для некоторых Pentium-плат возможна замена только процессора. Убедитесь, что ваша плата обеспечивает напряжение питания процессора 2,2 В, обновите BIOS – и все!

Приобретение нового компьютера: недорогая офисная или домашняя машина для работы с приложениями типа MS Office и изредка запускаемыми игрушками. Преимущества K6-2 – меньшая цена и неплохая производительность в офисных приложениях. Разница в стоимости с Celeron невелика, поэтому выбор определят финансовые соображения, личные предпочтения или совет продавца. Выбрав Celeron, можно использовать недорогую материнскую плату на 440EX и корпус microATX. Трех слотов шины PCI для такой машинки вполне достаточно. Именно такой компьютер можно посоветовать начинающему игроману.

Компьютер для человека, использующего более широкий спектр программ, любителя новых трехмерных игр стоит приобрести на базе Celeron. (Напомню, сегодня мы выбираем между K6-2 и Celeron.) Оцените свои финансовые возможности на момент покупки и желание заниматься модернизацией в будущем. Если вам будет проще через год-два приобрести новый компьютер, то сейчас можно остановиться на недорогом варианте на чипсете 440EX. Чтобы обеспечить возможность постепенной модернизации (установки нескольких плат расширения, увеличения объема памяти, замены процессора), выбирайте компьютер с платой на чипсете 440BX в ATX-корпусе с памятью стандарта PC100. Такая система прослужит довольно долго.

Для наших тестов мы выбрали лишь несколько распространенных приложений. Для кого-то типичными могут оказаться совсем другие программы. Мы не рассматривали вопросы «разгона» процессоров, не сравнили производительность под различными операционными системами – от Windows 98 до Linux, да и игра в наших тестах всего одна. Надеемся, что все еще впереди.

Благодарим фирмы, предоставившие оборудование для проведения тестов:

Компанию «Сплайн», тел. 277-77-41, www.spline.ru.

Фирму Style Micro Systems, тел. 956-12-25, www.sunup.ru.

Магазин-салон «Твой компьютер», тел. 918-18-34.

■

В № 8 (11) нашего журнала был объявлен конкурс на лучшую подпись к фотографии. Читатели прислали много вариантов, из них мы отобрали несколько самых интересных

Первое место было присуждено Татьяне Глушковой из Калининграда. Она получает приз, предоставленный компанией «Сплайн» – мышь Logitech Pilot+. Вот её подписи:

На ковре – три голых мыши,
Как увижу – едет крыша!
Подползу поближе я,
Познакомлюсь с рыжею!

Зря вы, девки, гнете спинки:
Вас в упор не вижу я!
Надоели мне блондинки,
Выбираю рыжую!

Вся шерсть облезла, нет ушей... Не мучьте, юзеры, мышей!

Ниже приведены варианты, разделившие второе место. В качестве приза их авторы получают всероссийскую славу и наше восхищение их остроумием и находчивостью.

Этапы мышиной эволюции в процессе приручения их человеком.
Алексей Костюк, г. Магадан

Первые признаки Игромании: раздвоение объектов, доходящее до галлюцинаций...
К. Кузнецов, п. Запрудня

Встреча братьев по разуму. Инопланетные мышки прибыли на летающем коврике.
Александр Петров, Московская обл.

Извините меня, что я к вам обращаюсь, я не местная, я не с вашей платформы...
Александр Четвертков, г. Москва

Опыт показал, что после работы с Windows 98 три мышки из четырех облысели.
Иван Рожнев, Моск обл., г. Пушкин

Наша мышка родила вчера мышат, мыши выросли немножко и в компьютер поиграть хотят.
Максим и Алла Михеенко, г. Ульяновск

В семье не без урода...
Роман Шевченко, С. Петербург

Мышь – это звучит гордо, а мышеловка – перспективно.
М. В. Краснощлыков, Ленингр.обл.

Бонжур, мадам Буонасье! Д' Артаньян, счастливчик, видел ее обнаженной – какие формы!
Рила Е. М., г. Чапаевск Самарской обл

Мыши на тусовке.
Максим Гончаренко, Москва

Привет, нудисты!
Мышки для PC-шки.
Светлана Мозговая, Ростовская обл., г. Новочеркасск

Сколько мышку ни корми, а у наших хвост длиннее.
PC мышью не испортишь.
Выбери себе хвостатого друга!
Даешь к 2000 году каждой мышке по ковру!
Светлана Кузнецова, Вологодская обл., п. Сокол

Это он вчера вирус подхватил. «Mouse in Black» называется.
Ну вот, опять напился до «черной горячки».
Игорь Савенков, <savenkov@ccas ru>





Сергей Пуриков

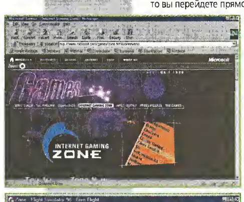
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ В ИНТЕРНЕТ

В этом номере мы продолжаем описание бесплатных или частично бесплатных игровых серверов в Интернет. На этот раз мы расскажем, как подключиться к Games Online Zone – игровому серверу компании Microsoft, а также к детищу компании SegaSoft NEtworks Inc. – серверу Heat.net.

GAMES ONLINE ZONE

Прежде всего, посетите сайт компании по адресу **http://www.zone.com/asp/default.asp**. Там вы узнаете о новостях сервера, сможете получить список работающих в данный момент игр, а также посмотреть более подробную информацию о них. Но в данный момент нас интересует кнопка «Free Signup». Нажмите ее. После этого возможны четыре варианта развития событий:

1. Если у вас уже установлена требуемая программа, то вы перейдете прямо к процессу регистрации;



2. Вам будет выдано сообщение, что из-за ненадежности вашего броузера компания Microsoft любезно рекомендует вам убраться подальше. Решение: скачать новый броузер с сервера компании;

3. Появится экран, рассказывающий, что делать дальше, и на этом все кончится. Просто подождите несколько минут. Если в итоге так ничего и не произошло, то зайдите на сайт еще раз. Если же появилось окошко с сообщением, то смотрите пункт 4;

Появилось окно с рекомендацией разрешить выдать привилегии программе установки, когда вас об этом попросят. Жмите «Ok». Через некоторое время появится окно Java security, в котором вам будут угрожать страшными карами в случае нажатии кнопки «Grant». Не беспокойтесь, жмите. Начнется процесс инсталляции программы, позволяющей установить программу, позволяющую играть на сервере (исключительно в стиле Microsoft, не так ли?).



4. Перезапустите броузер. Вновь зайдите на сайте в раздел «Free Signup». Начнется процесс регистрации. В первой строчке укажите имя, под которым вы будете работать на сервере, во второй и в третьей – свой пароль, а в четвертой – адрес электронной почты. Жмите на кнопку «Sign in now», затем на «Install».

Сам процесс инсталляции протекает в два этапа. Первый этап заключается в перекачке 95 килобайт... лицензионного соглашения! Второй этап – это получение 184-килобайтной программы. Когда все будет завершено, запустите ее.

Укажите ваше имя и пароль. Появится небольшое окошко, являющееся пейджером и не содержащее абсолютно никакой информации о том, что делать дальше.

Вернитесь на сайт. Если вы пользуетесь Internet Explorer'ом, то сбоку вы увидите надпись «Play These Games»; если используете Netscape Navigator, то надпись будет гласить «Click Here for Games!». Жмите на стрелку рядом с надписью и выбирайте игру.

Внимание: если напротив названия игры нарисован CD-диск, значит, вы сможете играть только при наличии ее у вас. К таким играм относится, например, Age of Empires. Если же напротив имени написана буква «Z», значит, за игру вам потребуется платить.

После того как вы сделаете свой выбор (и скачаете небольшую заплатку к игре либо саму игру), вы попадете в игровую комнату, очень похожую на «коридор» в Mplayer.com. Выбирайте комнатку (цифры напротив названия показывают количество человек, находящихся к ней) и заходите в нее, щелкнув на названии. Вашему взору предстанет ряд столов в центре, список игроков справа и окно, с помощью которого вы можете читать и посылать сообщения. В списке справа все игроки разбиты на две группы: друзья (чтобы сделать из человека друга, достаточно просто щелкнуть мышкой на его имени и поставить крестик напротив строчки «Friend»), и остальные пользователи (Users). Если же вы зашли в комнату CD-игры, то категория «Users» разбита на три: «Looking» – просто гуляющие по комнате, «Waiting» – сидящие за столом в ожидании игры и «Playing» – в данный момент уже играющие. Количество цветных полос напротив имени обозначает качество связи с данным человеком; чем их больше, тем лучше.

Пользоваться окошком для общения проще простого: пишете свое сообщение, жмете «Enter» и через некоторое время читаете ответы.

Когда вы захотите присоединиться к игре, щелкните на одном из пустых стульев около какого-либо стола. Для бесплатных игр все просто. Если вы – единственный игрок за столом, то при нажатии кнопки «Start» будете играть против компьютерного оппонента. Если за столом есть еще кто-либо, то после нажатия этой кнопки вы будете играть против него (них). Если же все стулья около столика уже заняты, вы можете просто понаблюдать за игрой (щелкните кнопкой мыши на стуле и выберите пункт «kibitz»).

Если же вы зашли в комнату какой-либо CD-игры, то вместо столов вы увидите другие картинки, но смысл от этого не изменится. Если над столом горит надпись «Waiting», значит, игра еще не началась. Если есть кнопка «Join», то вы можете нажать на нее и послать таким образом заявку на участие в игре. Если кнопки «Join» нет, значит, стол уже заполнен. Надо отметить, что к некоторым играм (Flight Simulator 98, Jedi Knight) вы можете присоединиться непосредственно во время игры.

Если ни один из предложенных столиков вас не устраивает, ткните на пустой стол с надписью «Host». Укажите в появившемся окне название будущей игры, максимальное число игроков и, если хотите, пароль.

Как только вы создадите комнату или войдете в нее, то появится экран, на котором вы увидите список игроков, окошко для общения, а также кнопки «Leave» – выйти и «Launch» – начать игру. Последняя будет доступна, только если вы являетесь создателем комнаты – Host.

Перед тем как начать игру, убедитесь, что вы вставили в CD-ROM соответствующий диск.

И последнее. Через некоторое время вам придет письмо с кодом. Использовать его вам нужно будет только один раз, просто зайдя броузером на страницу, адрес



которой вы также найдете в письме. Если вы этого не сделаете, то через пять дней ваш персонаж будет удален.

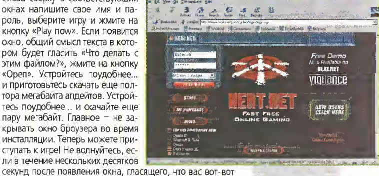
Что очень приятно – кроме небольших трудностей, иногда возникающих при инсталляции, больше никаких проблем при работе с сервером нет. Все очень просто и понятно, да и скорость работы достаточно высока.

HEAT.NET

Вначале этот игровой сервер несколько напоминает рассмотренный ранее Mplayer.com, причем не без оснований – SegaSoft купила лицензию на некоторые программные продукты Mplayer.com при разработка своего игрового сервера. Но не беспокойтесь, изменения гораздо серьезнее, чем простой косметический ремонт. К плюсам этой игровой службы можно отнести большой выбор игр и наличие нескольких зеркальных серверов в разных регионах мира, а значит, большую скорость работы, а также наличие консультантов, готовых прийти к вам на подмогу в случае затруднения. Минус – большой объем данных, которые вам придется скачать при начале работы.

Итак, для того чтобы подключиться к HEAT, сперва посетите сайт **http://www.heat.net**. Справа вы увидите надпись: «New Users click Here!». Щелкните на ней кнопкой мыши, и вы попадете в окно регистрации. Укажите свое имя, два раза пароль и адрес электронной почты. Не забудьте ознакомиться с лицензионным соглашением и подтвердить прочтение этого документа, поставив крестик напротив соответствующей строки в анкете. Жмите на «continue». Если все пойдет успешно, то вы попадете на вторую страницу регистрации и сможете приступить к скачиванию регистрационной программы. Если же по каким-либо причинам вы не сможете зарегистрироваться, то посоветую две вещи. во-первых, попробуйте зарегистрироваться под другим именем и адресом электронной почты. Если не помогает, обратитесь к консультанту (щелкните кнопкой мыши на надписи «Click here for online consultation!», затем укажите тему запроса и нажмите на «submit»). В зависимости от времени дня консультант может подойти, а может и не сделать этого. Вполне возможно, что именно в момент вашего вызова вся служба технической поддержки будет отсыпаться после бессонной ночи. Не стоит также забывать разницу во времени между Россией и Америкой.

Кстати сказать, есть такой вариант: регистрация происходит, просто в результате ошибки вы не попадаете на следующую страницу, а остаетесь не той же. Если проблема в этом, то вам надо просто самому набрать адрес и скачать инсталляционный файл. Расположен он по адресу **http://www.heat.net/pub/katalyst.exe** и занимает 5 Мб. Запустите его и инсталлируйте в любой каталог. Затем жмите кнопку Start->Programs->Heat->WWW.HEAT.NET login. Запустится броузер, и вы вернетесь на www-страницу сервера.



Слева сверху в соответствующих окнах напишите свое имя и пароль, выберите игру и жмите на кнопку «Play now». Если появится окно, общий смысл текста в котором будет гласить «Что делать с этим файлом?», жмите на кнопку «Open». Устройтесь поудобнее... и приготовьтесь скачать еще полтора мегабайта апдейтов. Устройтесь поудобнее.. и скачайте еще пару мегабайт. Главное – не закрывать окно броузера во время инсталляции. Теперь можете приступать к игре! Не волнуйтесь, если в течение нескольких десятков секунд после появления окна, гласящего, что вас вот-вот подключат к серверу, ничего не произойдет. Просто ждите, программа обычно грузится долго.

Внутри вас ждет знакомая уже обстановка. Думаю, вы привыкли к комнатам, коридорам и т. п. Интерфейс можно описать всего одним словом: стандартный. Для входа и выхода в комнаты служат кнопки «Enter room» и «Back to lobby». Кнопка «To web» вернет вас на www-страницу. Если вы хотите просто выбрать другую игру, то нажмите на эту кнопку, но не закрывайте программу, обеспечивающую связь с сервером. «Options» позволит вам установить некоторые параметры звука и графики, а также проверить скорость связи с сервером.

Для создания новой комнаты смело жмите на «Create room» и указывайте параметры новой игры. Кнопка «Launch game» запустит игру при условии, что все игроки в свою очередь активизировали кнопку «Ready to play».

Если вы щелкнете правой кнопкой мыши на любом игроке из списка справа, то появится меню, при помощи которого сможете посмотреть его краткую информацию («look profile») или запретить прием сообщений, посланных им («mute»).

Ну и в итоге немного о привилегированных пользователях. Им доступны некоторые дополнительные возможности, не получаемые простыми смертными, но за удовольствие надо платить – 4 доллара 95 центов в месяц. Есть и другая возможность – ко всем продуктам SegaSoft NEtworks Inc. прилагается купон с кодом. Введя этот код при регистрации, вы получите от 3 до 6 месяцев бесплатной игры

Олег Горшков, oleg345@orc.ru

ЛУЧШЕЕ В ИНТЕРНЕТ

www.gamersgazette.com

Всевозможных журналов для любителей поиграть в Сети очень много. Газет – значительно меньше. Впрочем, данная «Геймерская газета» мало чем отличается от любого другого игрового сайта. Набор разделов стандартен – обзоры, новости, превью, хинты, солюшены и т. п. Впрочем, есть у газеты одна очень приятная черта – оперативность. «Геймерская газета» выходит каждый день, и обзоры новых игр появляются здесь раньше, чем на других серверах.

www.geocities.com

Это популярнейший в мире homepage-сервис. На сервере «Geocities» можно совершенно бесплатно получить место под домашнюю страничку, а также бесплатный ящик электронной почты. Фирма занялась подобной деятельностью первая, и поэтому вскоре сеть «виртуальных городов» опутала весь мир. На «Geocities» можно найти сотни и тысячи прелюбопытнейших страничек, чьих владельцев сервис компании вполне устраивает. Единственный минус – трудно запоминающийся URL таких страничек. Но что делать, если в электронных городах «живут», наверное, уже миллионы пользователей..



www.starmail.com

Вас раздражает ваш скучный адрес e-mail? Это можно исправить, зайдя на сайт «Стармейл». Здесь вам предложат десятки вариантов при-





кольных адресов, рассредоточенных по разным тематическим разделам – кино, музыка, игры, звезды и т. п. Например, юзер по имени Вася Пупкин, любитель фильма «Криминальное чтиво», без проблем сможет получить адрес pupkin@pulp-fiction.com. Причем почта, пришедшая на этот адрес, может пересылаться вам, в ваш основной электронный ящик, а может оставаться и затем прочитываться прямо на сервере.

www.needforspeed.com

Серия Need for Speed – пожалуй, один из самых популярных автомобильных симуляторов во всем мире. Все три части игры приятно удивили любителей погонять на виртуальных машинках. Главное достоинство NFS – более чем классная графика, создающая впечатление, что игрок сидит не за компьютером, а за рулем настоящего «Ламборгини» или «Феррари». Сайт NFS предлагает еще не решившемуся на покупку любителю этой серии посмотреть характеристики машинок из 3-й части, вышедшей осенью, скриншоты. Здесь можно узнать, какой компьютер и какое оборудование понадобится для игры и т. п

www.interplay.com/dbts

Аркада «Смерть от меча» (Die By The Sword) стала в этом году одной из самых успешных у Interplay. Трехмерные похождения вооруженного и очень опасного быка неожиданно снискали немалую популярность среди игроманов. Несмотря на то что игра вышла достаточно давно, страничка регулярно обновляется новостями и полезной информацией об игре. Возможно, будет выпущено продолжение этой столь оригинальной игрушки.

www.vog.ru

Частенько хочется сыграть в картишки, шахматы или какую-нибудь логическую игру, а компании для игры поблизости нет. Выход предлагает сайт VOG (Virtual Online Games), дающий нам возможность поиграть с виртуальными соперниками в четыре различные логические игры – шашки, шахматы, отелло (аналог реверси) и трик-трак. У молодежи, как правило, названия этих древних игр уже вызывают зевоту. Но это объясняется лишь тем, что они почти не играли в эти игры, или играли не разобравшись. Постигнув смысл игр отелло или трик-трак, можно получить от них немало удовольствие. Что и делают ежедневно сотни жителей всего мира, заходящих на этот сайт.

www.rbc.ru/tote/

Спортивные тотализаторы чрезвычайно популярны за границей. Но и в России мода на тотализаторы в последнее время возросла. Расположенный в Сети «РБК тотализатор» позволяет вам сыграть в тотализатор на выделенные сервером «виртуальные деньги». После того как сервер кредитует вам $1, вы можете сделать ставку и ждать итогов. В случае выигрыша на виртуальные деньги здесь можно купить кое-какие вполне реальные услуги.

По вашим многочисленным просьбам помещаем сегодня адреса и описания нескольких сайтов, посвященных музыкальной тематике. Взяли мы этих исполнителей «с потолка». Просто именно эти музыкальные проекты, по нашим наблюдениям, наиболее популярны среди компьютерщиков и игроманов.

www.depechemode.com

Недавно в культурной жизни Москвы и Питера случилось событие – в рамках концертного тура нас посетили кумиры поколения 80-х, пионеры техномузыки Depeche Mode. В России, да и во всем мире «депеша» популярны и по сей день, причем количество фанатов у группы воистину велико. В Интернет творчеству DM посвящены сотни страниц, но самый мощный и информативный сайт – официальный. На нем можно узнать не только дискографию и историю группы, но и расписание текущей концертной программы.

www.radiohead.co.uk

Выпустившая в прошлом году альбом с благозвучным названием «OK Computer» группа является среди интернетчиков одной из самых популярных. Вот и сайт у них совершенно чумовой. Оправдывая свое неофициальное звание самого загадочного альтернативного коллектива, «Radiohead» предлагает пользователю (который наверняка ищет фото и тексты песен группы) бесконечно долго ползать по непонятным ссылкам и фразам. Заинтригованный юзер думает, что за следующей-то ссылкой уж точно будет нечто крутое. Ан нет. Поэтому за Real audio композициями, новостями и прочими атрибутами лезьте лучше на один из многочисленных unofficial сайтов.

www.massiveattack.com

Британское трио «Massive Attack» делает именно ту музыку, под которую столь приятно отрываться за игрой в какой-нибудь Unreal или Carmageddon. С недавних пор эту наикрутейшую из альтернативных танцевальных команд можно слушать и в Интернет. Все песни последнего альбома «Mezzanine» доступны во всей своей нереальности и загробности на этом сайте в формате Real Audio. Помимо этого любой диск «Массированной атаки» здесь можно заказать. Правда, не уверен, что это осуществимо для жителей России, хотя попробовать можно.

www.splean.ru

«Орбит без сахара», «Моя любовь», «Выхода нет» – эти, а также многие другие песни возвели питерскую команду «Сплин» в ранг «звезд» № 1. В российском web'e «Сплин» любят дружно и страстно. Помимо этого сайта, официального, функционируют еще несколько штук. Причем, многие из них ничем не уступают, а порой даже и превосходят официальный по информативности и качеству. Например, вот этот: www.geocities.com/Broadway/Alley/3072/Frame.htm

kulichki.rambler.ru/mtroll/index.htm

Представляете, у самой «модной и продвинутой» российской группы (речь идет, естественно, о «Мумий Тролле»!) до сих пор нет официального сайта. Зато целая куча неофициальных. Адрес одного из них, расположенного на сервере «Чертовых куличек», Илья Лагутенко и Ко пропечатали на своем последнем CD «Шамора» с пометкой «рекомендованный WWW». И действительно, этот сайт выгодно отличается от остальных классным дизайном, обилием информации о творчестве группы, начиная с 1983 года, владивостокского периода и кончая самыми последними новостями из жизни «Мумий Тролля».

www.uvdbal.tsr.ru/handsup

Танцевальный проект «Руки вверх!» у нас, безусловно, тоже любят. Песни «Крошка моя», «Малыш» и «Студент» звучат по всей России. Однако недавно злобные хакеры взломали вышеуказанный сайт (в создании которого принимают активное участие сами музыканты – Сергей Жуков и Алексей Потехин) и испещрили гостевую книгу всевозможными ругательствами. Продюсер группы решил найти суперпрофи в области компьютеров, который бы вычислил бандитов... А на сайт зайдите – он не лишен интереса.

www.unfURLed.com/artists

Ну и напоследок даем ссылку на мощнейшую в Интернет базу музыкантов и групп. Здесь можно найти целую кучу ссылок на сайты любого известного исполнителя. И маленькую кучку – на сайты менее именитых музыкантов. Помимо этого по целому ряду артистов на сайте есть исчерпывающая информация. Чрезвычайно полезный сайт для любого меломана.

Всем приславшим ссылки автор выражает благодарность. ■

MECH COMMANDER (начало на стр. 40)

жающий и впечатляющий – и являются точными описаниями для Atlas'a, и хотя встречаются на поле боя как более тяжелые роботы, так и более высокие, но ни один из них не оставляет такого впечатления, как Atlas. Огромные усилия были потрачены, чтобы сделать оружие, висящее на роботе, как можно более заметным, чтобы противник все время мог видеть, насколько его превосходят в огневой мощи, и решил бы, что ему недостаточно много заплатили за то, чтобы его уничтожили. Дизайнеры и инженеры провели более года в работе над головой и кабиной пилота этого робота, чтобы создать наилучшее сочетание функциональности и ужаса. Получившийся робот оправдал все затраты и превзошел самые смелые ожидания, пилоты окрестили его «Голова Смерти»

В описании Atlas сказано: это самый сильный из штурмовых роботов Внутренней Сферы, бойтесь его. Этим сказано почти все, добавлю только одно – он самый тяжелый робот в игре. Единственная его слабость – маленькая скорость передвижения Встречается он на стороне врага довольно редко, не более чем в паре миссий.

Используйте этого робота как можно чаще, но только его бронированный вариант, другие имеют крайне слабую для робота такого класса броню. В продаже этот робот, особенно бронированная конфигурация, появляется редко, но как только предоставляется возможность, приобретайте этого робота. Лучше всего укомплектовывать его тяжелым энергетическим оружием типа PPC или ER PPC, также хорошо использовать C/ER Laser и Autocannon.

БОЕВЫЕ РОБОТЫ КЛАНОВ

Примечание: почти все названия роботов Клана, встречающиеся в игре, используются для этих роботов во Внутренней Сфере, под этим названием дано клановое название этого же робота.

ULLER

Название, используемое Кланами. Kit Fox. Названный в честь бога стрельбы викингов, Uller является легким роботом Клана, предназначенным для выполнения различных операций Его вооружение хорошо сбалансировано и дает роботу возможность вести огонь как на большом, так и на малом расстоянии, увеличивая эффективность стрельбы с приближением к цели.

Uller может продержаться один на один даже против среднего робота Внутренней Сферы Может вести огонь с большого расстояния, имеет большую скорость передвижения. Представляет опасность только в начале игры. Использование этого робота в миссиях неэффективно, на начальных стадиях игры его слишком дорого чинить, так как он клановый, а когда появятся свободные деньги, он будет уже не нужен.

COGUAR

Использование Кланом Дымчатого Ягуара роботов типа Cougar повергло разведку Внутренней Сферы в шок, так как она была уверена в том, что эта относительно новая разработка робота принадлежит исключительно Клану Гагатового Сокола. Каким образом Клан Дымчатого Ягуара сумел получить эту машину у осажденного Клана Гагатового Сокола остается загадкой. Cougar является либо тяжелым разведывательным роботом, либо легким и быстрым роботом нападения.

Этот робот встречается на протяжении всей игры. Поначалу он представляет серьезную угрозу, и только под конец игры вы сумеете легко справляться с этим роботом. Его скорость весьма опасна при выполнении оборонительных миссий, так как за ним могут угнаться только легкие роботы Внутренней Сферы, а они не смогут продержаться против Cougar достаточно долго.

Использование этого робота, если вы захватите его в качестве трофея, оправдано только в поздних миссиях и только в прыгающей вариации с целью разведки местности. Это лучший робот, который можно использовать для разведки, также на него можно установить аппаратуру электронного противодействия, что еще более повышает удобство его использования в качестве разведчика.

HUNCHBACK IIC

Hunchback IIC – это переработка робота Hunchback, созданного еще во времена Звездной Лиги Зачем это было сделано Кланами, непонятно, но такая модель теперь достаточно широко применяется на полях сражений. Несмотря на сильное превосходство модификации над оригиналом, робот сохраняет ряд недостатков. В частности – слабую для робота такого класса броню и невысокую скорость передвижения.

Этот робот будет появляться на протяжении практически всей игры, но особо часто он будет фигурировать в миссиях четвертой и пятой операций. Уничтожение этих роботов поначалу будет представлять некоторую проблему, но главное – не допустить этого робота к ближнему бою. В ближнем бою Hunchback IIC, особенно его тяжеловооруженный вариант, страшен.

Впервые вы получите робота такого типа в начале второй операции. После этого его стоит использовать вместо обычного Hunchback, но учтите, его починка будет стоить дороже. Если приглядеться к показателям этого робота, то можно заметить, что его удобно использовать и вместо Centurion, правда, его дороже чинить.

VULTURE

Название, используемое Кланами: Mad Dog. Vulture является роботом огневой поддержки. В отличие от своего аналога во Внутренней Сфере, этот робот не имеет хорошей брони, зато несет гораздо больше оружия.

Этот робот гораздо опаснее, чем Catapult, так как несет больше ракет лучшего качества, также он может применять лазерное оружие, чтобы добить уже поверженного противника. Таких роботов нужно уничтожать как можно раньше, даже временно оставляя в покое всех других врагов. Особенно часто эти роботы будут встречаться во время пятой операции Также стоит отметить стандартную для всех тяжелых роботов Клана высокую скорость передвижения

Если вы уничтожили Vulture, а особенно Vulture-W, молитесь, чтобы этот робот достался вам в качестве трофея. После его починки и установки на него ракетных установок вы поймете – он стоил затраченных на него денег и усилий. На Vulture-W можно разместить до 17 C/LRM Rack. Ракетный залп такого робота при неплохом пилоте валит с ног практически любого робота. Такой Vulture-W является идеальным роботом прикрытия для Atlas-A.

LOKI

Название, используемое Кланами: Hellbringer. Один из наиболее узнаваемых клановых роботов. Его набор орудий многим кажется несуразным, но когда Loki выходит на поле боя, враги об этом уже не думают.

В качестве противника этот робот будет встречаться только в заключительных стадиях игры, а точнее, в четвертой и пятой операциях. Он уничтожается достаточно легко, основными опасностями являются C/ER PPC и C/Gauss Rifle, которая присутствует на тяжеловооруженной модификации в количестве двух экземпляров, что делает точное попадание этого робота весьма сильным. Опять же стоит обратить внимание на скорость перемещения.

Использование трофейных роботов этого типа не представляется целесообразным, так как они появляются только под конец игры, а к этому времени будут использоваться, скорее всего, одни и те же роботы, за исключением одной конкретной миссии.

THOR

Название, используемое Кланами: Summoner

Thor можно охарактеризовать двумя словами: «удачное сочетание» При его разработке были использованы различные детали и интересные находки, которые были воплощены в таких роботах, как Warhammer и Marauder. Все эти находки отлично подошли друг к другу. Также специалисты утверждают, что Thor представляет собой удачное сочетание между скоростью, броней и огневой мощью.

Эти роботы, как и Loki, появятся среди ваших врагов только под конец игры К тому времени вы уже будете достаточно легко справляться с ними, хотя в ближнем бою они весьма сильны, а так как под конец игры они будут встречаться по двое-трое и скорость перемещения у них выше, ожидайте серьезных повреждений своих роботов.

С точки зрения использования этих роботов как трофеев все выглядит так же, как и для Loki. К тому времени, как они появятся среди трофеев, они не будут нужны

MAD CAT

Название, используемое Кланами. Timber Wolf

Наверное, самый известный из всех роботов Клана. Его создание считалось невозможным, но инженеры смогли соединить воедино все эти детали и получить один из самых быстрых тяжелых роботов. При сво-



ей массе в 75 тонн этот робот может передвигаться так же быстро, как и все остальные клановые роботы его класса.

Опасный, хотя и редкий противник. Очень неплохой состав вооружения и высокая скорость при высокой прочности делают его одной из самых трудных целей.

Этот трофей добыть очень трудно, но впервые робот встречается в самом начале игры – в третьей миссии первой операции. Если вы сумеете его там убить и вам повезет, то получите его в качестве трофея и последующие пять-шесть миссий пройдете гораздо легче, чем если бы вам пришлось ходить на легких роботах Внутренней Сферы Также этот робот будет полезен под конец игры как альтернатива Atlas-A, если у вас их немного.

MASAKARI

Название, используемое Кланами. Warhawk.

Самый тяжелый из клановых роботов, единственный представитель штурмового класса – Masakari. Этот робот сильно выделяется из других своим внешним видом – квадратное туловище, сильно выступающая голова и широкая грудь придают этому роботу своеобразие. Также этот робот сильно запоминается многим пилотам своей потрясающей точностью попадания, ведь в него встроен компьютер, чтобы прицеливаться.

Этот робот станет одним из ваших основных противников в пятой операции. Есть два способа уничтожить его без потерь – взорвать какие-нибудь баки, стоящие рядом с ним, что в миссиях бывает не так уж редко, или выстрелить в него залпом из четырех Atlas-A и двух Vulture-W, при условии, что всех этих роботов пилотируют очень меткие пилоты. Если Masakari откроет ответный огонь, то ощутимые повреждения будут только на штурмовых роботах, потому как других роботов не будет вовсе.

Первый раз вы получите самый слабый (прыгающий) вариант этого робота в начале четвертой операции, но его использование неудобно. Для штурмового робота у него слишком легкая броня, так что повреждения накапливаются, а для тяжелого робота у него слишком большая масса. Правда, это один из немногих клановых роботов, имеющих одинаковую скорость с роботами Внутренней Сферы. Также враги имеют свойство считать Masakari, какой конфигурации он бы ни был, самым опасным роботом в группе, даже если рядом стоит Atlas-A, и концентрировать огонь на нем. При его броне кончается это очень плачевно, поэтому использование трофейных роботов этого типа затруднено.

ELEMENTAL

Также Клан использует боевые единицы под названием Elemental. Это человек, одетый в специальный доспех, снабженный прыжковыми двигателями. На доспех установлена пусковая установка с ракетами малой дальности (SRM Pack), в руках он несет Small Laser. Обычно минимальное соединение состоит из пяти Elemental.

Это чрезвычайно неудобные противники. Обладая высокой скоростью передвижения, они добегают до робота и бегают вокруг него, ведя постоянный огонь, при этом робот не может им отвечать, так как не может стрелять под себя. Для борьбы с ними отведите второго робота на небольшое расстояние от первого и ждите, пока он их перебьет, благо уничтожаются они с одного попадания. Особого вреда даже среднего роботу Elemental нанести не может, но задержать может надолго.

ХАРАКТЕРИСТИКИ БРОНЕТЕХНИКИ

В процессе игры вы можете приобрести и использовать в миссиях следующие виды бронетехники.

Swiftwind scout car

Разведчик представляет собой невооруженную, легкобронированную машину, обладающую высокой скоростью и маневренностью и оборудованную сенсорами.

Использование полезно только для быстрого открытия карты и обнаружения противника, также этой машиной удобно активизировать роботов противника и заманивать к своим роботам.

Pegassus light scout tank

Легкий разведывательный танк – более тяжелая машина, способная вести ответный огонь.

Абсолютно бесполезная машина: весит в три раза больше, чем Swiftwind, стоит в два раза дороже, а эффект от нее тот же, так как от быстрой разведывательной машины никто не ожидает каких-либо попыток вести боевые действия. Этот танк погибает так же быстро, как и разведывательная машина.

Refit Truck

Ремонтный грузовик позволяет производить починку и перезарядку роботов на поле боя.

Одна из самых важных машин. В некоторых миссиях зарядов ваших роботов будет не хватать, а устройства для починки роботов либо не будет, либо вам не будет хватать времени до него добраться. В таких случаях стоит использовать эту машину Правда, она весит как легкий робот, но временами бывает полезнее тяжелого. Каждая перезарядка и починка робота понижает его запас снаряжения, что отражается уменьшением линии над ним.

Minelayer

Минный заградитель – защитная машина, предназначенная для постановки минных полей, что препятствует быстрому продвижению вражеских роботов и повреждает их.

Наиболее часто используемая машина. В миссиях по защите объектов практически незаменима. Учтите, враг постарается ее уничтожить, как только заметит. Обратите внимание, что вы не подрываетесь на собственных минах.

Minesweeper

Минный тральщик расчищает дорогу через минное поле, при этом каждая успешно снятая им мина уменьшает запас прочности данной машины.

Вторая никому не нужная машина Минное поле можно расчистить любым роботом, просто стреляя перед собой в землю. Если на этом месте была мина, она взорвется. Также мины детонируются артиллерийскими ударами.

ВРАЖЕСКАЯ БРОНЕТЕХНИКА

Swiftwind – та же машина, которую использует и Внутренняя Сфера – 5 тонн, практически никакой брони и большой радар Опасности не представляет.

Savannah – маленькая машинка, практически не имеющая брони, оснащенная Small Laser. Эту машинку можно охарактеризовать как Elemental на колесах. Обычно используется в больших количествах (5–10 машин) для задержки роботов и уничтожения минных полей.

Armored Car – небольшая машина, имеющая легкую броню и несущая Laser. Появляется она с самого начала игры и не представляет никакой опасности. Уничтожается с первого меткого выстрела.

J. Edgar – самый маленький танк противника. Он несет на себе два C/Pulse Laser, имеет броню и поначалу представляет немалую угрозу Через некоторое время становится практически безопасным

Striker – легкий колесный ракетный танк, несущий 5 LRM Rack. Имеет легкую броню и массу в 35 тонн. Поначалу может составить конкуренцию даже легкому роботу. Встречается только в первых двух операциях.

Saracen – средний танк, использующий в качестве средства передвижения магнитное поле, он как бы парит на небольшом расстоянии от земли, что повышает его проходимость. Массой 35 тонн, он несет на себе 2 Light AC. В течение первых двух операций представляет такую же угрозу, как и 35-тонный робот. Затем его опасность постепенно снижается, но даже под конец игры встреча с пятью такими танками крайне неприятна в силу их скорости передвижения. Они могут быстро подъехать к роботу и расстреливать его в упор, находясь в относительной безопасности, так как робот не может вести огонь под себя.

Harasser – маленькая передвижная ракетная установка, перемещающаяся на магнитном поле, несет на себе 4 SRM Pack. Как и Striker, опасна только в начале игры. Слабость этой установки – в отсутствии приличной брони.

Condor – клановский тяжелый танк на магнитном приводе. Несет на себе C/Large Pulse Laser. Появляется с начала игры и появляется практически на всем ее протяжении, очень неприятен вначале и представляет неудобства даже в конце. Это первая цель с тяжелой броней, с которой вы встретитесь. Броня позволяет ему выживать даже под огнем штурмовых роботов.

SRM Carrier – небольшая гусеничная ракетная установка. Масса ее в два раза

больше, чем у ее ближайшего аналога Hаrasser; она несет на себе в полтора раза больше ракет, то есть шесть SRM Pack и среднюю броню. Появляется где-то в конце первой операции и к тому моменту особой опасности не представляет.

Bulldog – еще одна машина, с которой придется встречаться практически всю игру. Из всей бронетехники эта машина более всего напоминает обычный танк: гусеницы, тяжелая броня, тяжелая пушка (Heavy AC) и 60 тонн массы. Представляет такую же опасность, как и любой другой носитель этой пушки – при удачном попадании может сильно повредить или уничтожить робота чуть ли не с одного выстрела.

LRM Carrier – самая опасная из ракетных установок. LRM Carrier несет больше ракет, чем Catapult, и встречается в игре достаточно часто. Ведет огонь с хорошо укрепленных позиций. Опасна так же, как и Catapult. Ее слабость – практически полное отсутствие брони. Под конец игры будет встречаться в огромных количествах. Лучше всего уничтожается роботом огневой поддержки с большого расстояния, причем сразу после выстрела этому роботу необходимо отойти.

Rommel – один из самых неприятных танков: имеет тяжелую броню и ведет огонь из двух Autocannon. Поначалу представляет не меньшую опасность, чем робот своей массы – 65 тонн. Встречается с середины до конца игры.

Von Luckner – самый тяжелый из танков: очень хорошая броня и страшное вооружение (Light AC и Gauss Cannon) делают его неприятным противником в любой миссии. Встречается с середины игры.

Schrek – самая тяжелая машина в игре. Этот 80-тонный монстр, имея неплохую броню, несет на себе ER PPC и C/ER PPC. Встречается только в пятой операции и даже тогда весьма неприятен. Уничтожается залпом двух тяжелых роботов, при этом чаще всего успевает выстрелить сам.

ХАРАКТЕРИСТИКА КОМПОНЕНТ

Компоненты – это то оружие и дополнительное оборудование, которое можно установить на робота. Основные показатели перечислены ниже.

Время перезарядки (Recycle) – измеряется в секундах; естественно, чем оно меньше, тем лучше.

Вред (Damage) – количество повреждений, наносимое роботу при успешном попадании из этого оружия. Чем этот показатель выше, тем лучше.

Дальность (Range) – делится на малую, среднюю и большую.

Количество зарядов (# shots) – в описании в игре указывается в скобках после описания оружия. Для энергетического оружия такого показателя не существует, в этой игре оно может стрелять бесконечно.

Объем (Load Value) – объем, занимаемый оружием.

Также указана стоимость оружия при покупке.

У некоторых видов оружия существуют клановые модификации. Клановые модификации можно получить, захватывая контейнеры или склады или сняв с захваченных роботов.

ВЫБОР ОРУЖИЯ

Берите оружие с небольшим (менее 20) количеством зарядов только на миссии с установкой для починки роботов или вместе с ремонтным грузовиком, иначе вам не хватит боеприпасов.

Энергетическое оружие в этой игре разнообразно, но лучшими его представителями из лазеров является C/ER Laser, а из PPC – C/ER PPC, хотя и простой вариант тоже неплох. Используйте это оружие как можно чаще. Роботы в этой игре не перегреваются, а патроны у такого оружия не кончаются.

Ракеты бывают трех видов, по две модификации у каждого вида. Все они способны перелетать через различные препятствия. Ракеты малого радиуса действия особого смысла не имеют, а ракеты большой дальности, особенно в клановой модификации, очень полезны для уничтожения целей с большого расстояния при помощи ракетных роботов огневой поддержки.

Оружие малой дальности целесообразно использовать поначалу, затем стоит переходить на оружие средней и большой дальности, так как у вражеских роботов появляется эффективное оружие ближнего боя, поэтому легче уничтожить робота на подходе.

КАРТЫ

Перед каждой миссией вставлена картинка с картой для миссии, на нее были добавлены красные линии, указывающие маршрут движения, исполь-

УПРАВЛЕНИЕ

Вид на поле боя:

+ (плюс) – на обеих клавиатурах – приблизить изображение
- (минус) – на обеих клавиатурах – отдалить изображение.
Стрелка вниз – проскроллировать поле боя вниз.
Стрелка вверх – проскроллировать поле боя вверх
Стрелка влево – проскроллировать поле боя влево.
Стрелка вправо – проскроллировать поле боя вправо

Многофункциональный дисплей (МФД):

Alt – открыть/закрыть МФД (для открытия активным будет тот экран, который был активным до закрытия).
Alt + M – открыть МФД на экране карты (map)
Alt + D – открыть МФД на экране информации и данных (data).
Alt + B – открыть МФД на экране заданий на миссию (briefing).
Alt + S – открыть МФД на экране трофеев (salvage).
Ctrl + стрелка вниз – проскроллировать тактическую карту вниз
Ctrl + стрелка вверх – проскроллировать тактическую карту вверх.
Ctrl + стрелка влево – проскроллировать тактическую карту влево.
Ctrl + стрелка вправо – проскроллировать тактическую карту вправо.
Ctrl + + (плюс) – увеличить масштаб тактической карты.
Ctrl + - (минус) – уменьшить масштаб тактической карты

Бой:

C + щелчок левой кнопкой на цели – атака не сходя с места.
L + щелчок левой кнопкой на цели – атака на большой дальности.
M + щелчок левой кнопкой на цели – атакка со средней дальности.
S + щелчок левой кнопкой на цели – атака на малой дальности
Backspace – остановить огонь и движение.
G + щелчок левой кнопкой на объекте – охранять.
E – выделение всех своих видимых роботов и машин.
Щелчок **правой** кнопкой на поле боя – снять выделение роботов/машин
Пробел + щелчок левой кнопкой на точке, куда необходимо добежать, при изменившемся курсоре (двойная стрелочка) – быстрое движение.
J + щелчок левой кнопкой на точке, куда необходимо прыгнуть, при изменившемся курсоре (стрелочка с хвостом) – прыжок (только для роботов прыгающей модификации)
F + щелчок левой кнопкой на точке, до которой необходимо создавать минное поле – создание минного поля (только для минного заградителя).
Home + щелчок левой кнопкой на роботе – катапультирование пилота (только для роботов).
Page Down – выключение робота.
Page Up – включение робота.
I + щелчок левой кнопкой на роботе/машине – получить информацию о роботе/машине
Щепчок **левой** кнопкой при изменившемся курсоре **(в виде тисок)** – захват чего-либо.
Починка и перезарядка робота – для выделенного одного робота или ремонтной машины щелчок **левой** кнопкой при изменившемся курсоре **(в виде гаечного ключа)** на установке для починки роботов или на роботе соответственно.

Прицеливание в конкретные части робота:

Чем меньше часть, тем сложнее в нее попасть, но попадание приносит больше пользы. Самая маленькая часть – голова робота, попасть очень сложно даже с максимальным умением в стрельбе, но при этом, имея хорошее оружие (способное наносить тяжелые повреждения), можно убить пилота и вывести из строя только голову, в результате в качестве трофея вам может достаться почти целый робот.
8 + щелчок левой кнопкой по цели – атака в голову
7 + щелчок левой кнопкой по цели – атака в левую часть туловища.
9 + щелчок левой кнопкой по цели – атака в правую часть туловища.
4 + щелчок левой кнопкой по цели – атака в левую руку.
5 + щелчок левой кнопкой по цели – атака в центр туловища.
6 + щелчок левой кнопкой по цели – атака в правую руку
1 + щелчок левой кнопкой по цели – атака в левую ногу.
3 + щелчок левой кнопкой по цели – атака в правую ногу.

Системные команды:

Esc/Pause – игровые настройки/пауза

зуемый при прохождении данной миссии, но учтите: стрелками показано, откуда и куда вы должны прийти, но не обязательно самый лучший путь – самый короткий путь. Если стрелки раздваиваются, значит, здесь необходимо разделить ваши силы. Для более подробной информации по прохождению смотрите ниже подробные описания каждой миссии.

ОПЕРАЦИЯ «БЕРЕГОВОЙ ПЛАЦДАРМ»

ПЕРВАЯ МИССИЯ. Освобождение рабочих лагерей

Цель № 1: Уничтожить штаб лагеря «Альфа» и вышку добычи природного газа.

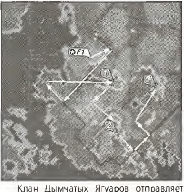
Цель № 2: Уничтожить все три здания гарнизона на гарнизонной базе.

Цель № 3: Уничтожить штаб и охрану в лагере «Бета».

Огневая поддержка отсутствует.

Ограничение по массе: 85 тонн.

Место высадки: одно.



Клан Дымчатых Ягуаров отправляет инакомыслящих в лагеря работы и перевоспитания. Ваша задача – освободить два таких лагеря, обозначенных «Альфа» и «Бета».

В лагере «Альфа» уничтожьте штаб и вышку добычи природного газа. Последнюю необходимо уничтожать с осторожностью, так как газ легко и быстро испаряется и радиус поражения будет достаточно большим.

В лагере «Бета» уничтожьте все охранные подразделения и штаб лагеря.

Также в этом районе расположены силы Крепостных. Их тоже необходимо подавить. Уничтожьте все три здания гарнизона в их лагере, это поможет укрепить ваши силы в этом регионе.

Транспорт Батальона может доставить в район боевых действий только трех роботов. Используйте рельеф местности для того, чтобы издали заметить врага и потенциальные цели.

Тактическое предупреждение.

В районе расположены автоматические защитные турели и присутствуют роботы Клана типа Uller.

Прохождение.

Изначально вам даны три робота (Commando-A, Commando-W и Firestarter-W) и четыре пилота (Хантер, Линкс, Бист и Хок). Хантер и Линкс – гвардейцы, Бист и Хок – новобранцы.

Для этой миссии потребуются два робота: Firestarter-W, вооруженный PPC и двумя лазерами (laser), и Commando-W, вооруженный ракетами большой дальности (LRM rack), тремя лазерами (laser) и ракетами малой дальности (SRM pack). Пилотировать Firestarter должен Хантер, а Commando – Линкс. Держите этих роботов вместе. Концентрируйте их огонь на одной цели.

Идите на восток и спускайтесь с холма. Идите по дороге на юго-запад и уничтожьте бронемашину. Пройдите еще на юго-запад, уничтожьте еще одну бронемашину (она приедет от цели № 1), идите до проселочной дороги на северо-запад. Пройдите по проселочной дороге, там можно захватить бункер с ресурсами, охраняемый двумя танками J. Edgar. Уничтожьте их. Возвращайтесь к цели № 1, ее охраняет одна бронемашина и одна лазерная турель. Уничтожьте бронемашину, не подходя к турели. Турель уничтожайте со среднего расстояние (используйте PPC Firestarter и ракеты большой дальности у Commando). Также со среднего расстояния взорвите вышку добычи природного газа. Уничтожьте штаб лагеря «Альфа» – цель № 1 достигнута.

Идите на юг, взбирайтесь на холм. Спуститесь с него на юг, уничтожьте бронемашину и идите к лагерю Крепостных – цели № 2. Уничтожьте со среднего расстояния лазерную турель и видимое здание гарнизона. Из глубины базы на вас выбежит вражеский Commando-A. Постарайтесь подставить под его атаки своего Commando, а Firestarter пусть атакует со спины. Взорвите два оставшихся здания гарнизона. Цель № 2 уничтожена.

Пройдите базу Крепостных насквозь и выйдите на дорогу, пройдите по ней на северо-восток, через город и по проселочной дороге на север к цели № 3. По пути будет небольшой охранный пост: бронемашина и лазерная турель. Идите к цели. У базы в качестве охраны будет стоять клановый Uller-W. Уничтожьте его концентрированным огнем обоих роботов, потом взорвите штаб лагеря «Бета». Цель № 3 достигнута. Миссия пройдена. При таком прохождении вы получите за миссию 16000 RP.

ВТОРАЯ МИССИЯ. Спасение захваченных пилотов и захват снаряжения из лагеря

Цель № 1: Захватить сарай с заключенными и освободить их, используя APC.

Цель № 2: Сопроводить APC к месту сбора.

Дополнительная цель: Захватить передвижной штаб для определения местоположения «тюрьмы».

Огневая поддержка: 2 больших артиллерийских удара

Ограничение по массе: 80 тонн.

Место высадки: одно.



Два наших пилота роботов и их снаряжение были захвачены Крепостными Клана и временно содержатся в «тюремном» сарае где-то в этом районе. Их снаряжение находится на небольшой базе на юго-западе региона.

Ваши силы будут выброшены на севере региона. Вместе с ними транспорт Батальона выбросит APC, необходимый для транспортировки заключенных из тюрьмы к месту сбора.

После высадки прожгите лес и выйдите на дорогу, далее отправляйтесь к полевому лагерю. В нем расположен передвижной штаб. При его захвате вам станет известно местоположение врага и сарая, в котором содержатся заключенные.

После того как вы будете обнаружены, Клан, скорее всего, пошлет подкрепление с севера, так что двигайтесь быстро. Огневая поддержка, оказываемая вам, достаточна для того, чтобы взорвать за собой мост и остановить всякое преследование. Захватите снаряжение и выдвигайтесь к ферме, чтобы спасти наших пилотов. Для этого захватите сарай с помощью APC.

После освобождения пилотов направляйтесь к месту сбора.

Тактическое предупреждение

К северо-востоку от места высадки находится укрепленная полевая база противника. Нападение не рекомендуется.

Тактические замечания.

Тюрьму следует захватывать с помощью APC. Если тюрьма захвачена с помощью робота, то придвиньте к ней APC для завершения захвата и освобождения пилотов.

Захват передвижного штаба не требуется для окончания миссии.

Для уничтожения сегмента моста достаточно одного мощного артиллерийского удара.

Прохождение.

Для этой миссии потребуются все три робота, полученные изначально. Третьего

робота – Commando-A – необходимо вооружить одной легкой автоматической пушкой (light AC) и двумя ракетами малой дальности (SRM Pack). В качестве пилота следует взять Биста

Вначале отведите APC в глубь леса. Не стоит воевать с помощью APC, танки и роботы могут уничтожить ее достаточно легко.

Роботами прожгите лес к югу и выйдите на дорогу. Уничтожьте бронемашину. С северо-востока приедут еще две бронемашины, а затем бронемашина и танк J. Edgar – уничтожьте их все. На северо-востоке расположена база Клана, она охраняется одним роботом типа Hollander-IIA. Атакуйте его всеми роботами с короткого расстояния. При этом все время двигайтесь, так как на вооружении Hollander-II находится гауссова пушка, она уничтожает легкий робот с трех-четырех попаданий. Возможно, в этой схватке ваш Firestarter сильно пострадает. Захватите контейнер.

Вернитесь к месту высадки и идите по дороге на юго-восток. Пройдите по проселочной дороге на север, уничтожьте бронемашину и J. Edgar. Если Firestarter сильно пострадал, сделайте это с помощью двух Commando. Вернитесь на дорогу и идите далее на юго-восток. Перейдите через мост, за мостом вас встретит бронемашина и – чуть дальше – J. Edgar. Идите на юг по дороге к цели № 1, ее охраняют J. Edgar и Striker, также около контейнера стоит передвижной штаб, который уедет с началом боя. Догоните и захватите его, захватите контейнер, находящейся в центре базы.

Теперь видно сарай и двух охраняющих его роботов – Commando-A и Commando-W. Нанесите по одному из роботов артиллерийский удар, но так, чтобы не задеть сарай. Если робот еще в состоянии сопротивляться, добейте его вторым ударом, если же нет, проведите его по второму роботу.

Двигайтесь к цели № 1. По дороге уничтожьте бронемашину. Добейте оставшихся роботов. С севера приедет один J. Edgar, который надо уничтожить. Захватите сарай с помощью APC. Идите к месту сбора. Когда дойдете, миссия будет пройдена. За выполнение миссии получите 16000 RP.

ТРЕТЬЯ МИССИЯ. Вывести робота типа Raven из опасной зоны

Цель № 1: Связаться с роботом типа Raven.

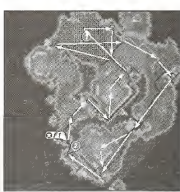
Цель № 2: Сопроводить Raven'а к месту сбора.

Огневая поддержка: 2 малых и 3 больших артиллерийских удара.

Ограничение по массе: 115 тонн.

Место высадки: одно.

Один из наших особо ценных разведывательных роботов типа Raven, который отделился во время первой высадки, был обнаружен. Мощные сенсоры этого робота находятся в рабочем состоянии. Пилот Raven, Мистик, выключила робота, чтобы его не обнаружили с близко расположенной вражеской разгрузочно-погрузочной базы. Мы знаем, что Raven находится где-то на северо-востоке от места высадки, на севере острова.



Подведите одного из ваших роботов к Raven. Мистик включит робота и присоединится к вашей команде. После этого сопроводите ее к месту сбора, которое находится чуть южнее места высадки.

В этом регионе расположено большое количество бронетанковых машин Клана Дымчатого Ягуара и их Крепостных, также в районе находятся несколько роботов. Используйте рельеф местности для получения превосходства в бою. Помните, Мистик должна выжить, чтобы достичь места сбора. Удачи.

Тактическое предупреждение.

Клан Дымчатого Ягуара имеет воздушное превосходство в этом регионе, поэтому возможны авиаудары.

Тактические замечания.

Не обязательно уничтожать всех врагов для завершения миссии.

Raven несет на себе продвинутую систему электронного противодействия (advanced ECM Suite), что ослабляет действие сенсоров противника на 50 %.

Прохождение.

Для прохождения миссии используйте тех же роботов, что и в предыдущей миссии.

Сразу же после высадки захватите контейнер, стоящий рядом, и нанесите тяжелый артиллерийский удар по противоположному берегу чуть восточнее места сбора – тем самым вы уничтожите танк типа Saracen. Идите по дороге, пока не увидите резервуар с газом. Отойдите от него на среднее расстояние и уничтожьте, когда мимо будут проезжать враги, этим вы уничтожите двух Harasser. Идите по мосту на юг, поднимитесь на холм к северо-востоку. Вы увидите маленький склад и двух Commando-W, охраняющих его. Уничтожьте их одним тяжелым артиллерийским ударом. Захватите склад с компонентами и контейнер с компонентами, но будьте осторожны – дорогу патрулирует один Saracen. Идите на северо-запад по дороге до развилки, запомните ее, сойдите с дороги и идите на северо-восток. По пути вы столкнетесь с двумя Striker, уничтожьте их и продолжайте свой путь, пока не дойдете до Raven. Подойдите к нему, и робот под управлением Мистик присоединится к вашей команде. Цель № 1 достигнута.

На северо-восточной оконечности острова расположен маленький порт, но никаких компонент там нет, зато есть охрана – два Commando-J. Если идти от развилки по дороге на запад и далее, то дорога приведет к еще одному складу. Он охраняется тремя танками типа Condor. Захватите бункер с ресурсами. К югу патрулируют две ракетные машины, но их лучше не трогать, силы еще понадобятся. Возвращайтесь к развилке и идите по дороге на юго-восток. Когда Raven заметит двух роботов, находящихся у самого края карты на востоке, идите к ним – они охраняют самый крупный склад. Бой будет достаточно тяжелым, так как вам противостоят два Firestarter-A. Но и награда того стоит – два склада с ресурсами и три контейнера. Возвращайтесь на дорогу и идите на юго-запад. По пути вам встретится небольшое укрепление – вбегите туда роботом, находящимся в самом хорошем состоянии, и захватите башню управления турелями. Также стоит захватить контейнер, стоящий рядом. Взберитесь одним роботом на холм, и вы увидите скопление газовых резервуаров к югу, рядом с ними находится мост, за мостом стоит Mad Cat-A. Существует два варианта прохождения: можно просто легким артиллерийским ударом взорвать резервуары и мост, а можно попытаться взорвать их тогда, когда Mad Cat будет проходить мимо, чтобы его уничтожило или хотя бы сильно потрепало взрывом. Если Mad Cat будет уничтожен, то его, возможно, дадут вам в качестве трофея, но учтите, что этот робот старается атаковать Raven, которого он уничтожает где-то за два-три выстрела. В любом случае, после уничтожения либо моста, либо вражеского робота идите на северо-запад к месту сбора, по пути захватите очередной контейнер. Цель № 2 достигнута, миссия пройдена. За выполнение миссии вы получите 28000 RP.

ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ. Уничтожение штабного здания Клана

Цель № 1. Уничтожить штаб на базе Клана.

Цель № 2: Отойти к месту сбора.

Дополнительная цель: Защитить здание поддержки.

Огневая поддержка. 3 малых артиллерийских удара.

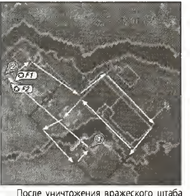
Ограничение по массе: 200 тонн.

Мест высадки: два.

Разведка потребовала нанести удар по штабу Клана, расположенному в Кларисфилде. Наши силы возвели временную базу для поддержки скрытой атаки на это небольшое укрепление противника. Ваша команда должна уничтожить вражеские силы, охраняющие укрепление, уничтожить

здание и отойти к месту сбора для вылета с планеты.

Вражеская база, скорее всего, имеет разведывательные патрули, охраняющие самые очевидные пути подхода к базе. Уничтожьте их до того, как они вернутся на базу и предупредят о вашем появлении. Уничтожение патрулей также даст вам возможность рассмотреть базу с различных возвышений для получения более полной картины. Разведка доложила, что на базе расположен только один источник энергии. Уничтожение генератора неминуемо повлечет за собой отключение всей системы обороны базы, которая включает в себя автоматические турели и башни управления ими.



После уничтожения вражеского штаба возвращайтесь на временную базу к месту сбора. Так как в регионе замечено большое число патрулей, мы рекомендуем разделить силы и оставить кого-либо на базе для охраны здания поддержки.

Тактические замечания.

Захват или уничтожение башни управления турелями переводит находящиеся рядом турели на вашу сторону или выводит их из строя соответственно.

Защитные врата управляются башнями управления, которые расположенны рядом с ними. Их захват приведет к тому, что ворота будут открываться перед вашими силами и закрываться перед врагом.

После предупреждения экипажи различных машин, живущие в бараках, устремляются к своим машинам и разогревают их, что обозначается специальным сигналом, расположенным рядом. Когда он зеленый, машина выключена. Когда он желтый, машина разогревается. Когда сигнал становится красным, машина готова приступить к выполнению задания. Если уничтожить бараки, пока сигнал не стал красным, машина уже не сможет быть приведена в боевую готовность.

Прохождение.

Перед этой миссией стоит купить среднего робота, предпочтительно Centurion. Также стоит восстановить какого-либо из захваченных средних роботов. На тяжелых роботов следует сажать наиболее опытных пилотов — Линкса и Хантера. Также нужно взять Raven и Firestarter-W. Вооружение роботов должно быть примерно таким: Centurion — два PPC и на оставшиеся места поставить ракеты большой дальности (LRM rack). На еще одного среднего робота, если таковой имеется (иначе на Raven), необходимо поставить как можно больше ракет большой дальности (LRM rack). Остальных роботов можно вооружить как угодно. Для прохождения миссии достаточно 150−170 тонн техники.

Сразу отправляйтесь на северо-восток базы к проселочной дороге и уничтожьте двигающийся по ней Saracen. Идите по этой дороге на юго-восток и, когда дорога повернет на северо-восток, поверните вместе с ней. Вам преградят путь два Saracen, уничтожьте их. Дойдите до последнего поворота на юго-восток и следуйте по дороге в указанном направлении до конца, поверните на юго-запад и идите по дороге. У моста вам встретится патруль, состоящий из двух SRM Carrier, J. Edgar и Uller-A. Вначале необходимо уничтожить J. Edgar, который отправится на базу, чтобы предупредить о вашем появлении, затем необходимо уничтожить робота, а затем добить оставшуюся технику. Отправляйтесь по дороге на северо-запад вдоль реки. Заберитесь на холм, находящийся к северо-западу от поворота реки. Вы увидите Uller-A ,охраняющего мост, и патруль из J. Edgar и двух SRM-Carrier, находящийся к северо-западу от Uller. Атакуйте Uller-A, в это время начнет движение к базе J. Edgar, перехватите его. Добейте оставшиеся SRM Carrier. Используйте артиллерийские удары: первый положите между главным генератором (Main Power) и баком с топливом, второй — на видимые бараки, тем самым вы предупредите активизацию четырех бронемашин и одного Bulldog. Третий артиллерийский удар используйте немного позже, после того, как вражеская техника, активировавшаяся после предыдущих ударов, соберется у ворот базы. Для того чтобы проследить за этим процессом, используйте Raven. Когда у ворот соберется четыре-пять машин, нанесите удар так, чтобы машины попали в его зону. Теперь идите к базе, там остались два Striker, уничтожьте их, взорвите штаб и захватите два контейнера. Цель № 1 достигнута.

Возвращайтесь к месту сбора. Миссия пройдена. За выполнение вы получите около 35000 RP.

ПЯТАЯ МИССИЯ.
Защита ферм от атаки

Цель № 1: Защитить обе фермы.

Огневая поддержка: 5 малых и один большой артиллерийские удары.

Ограничение по массе: 240 тонн.

Мест высадки: три.

Организация повстанцев обнаружила себя перед Кланом Дымчатого Ягуара тем, что помогала вашей высадке и рекогносцировке.

Храбрые мужчины и женщины из этой организации теперь скрываются на двух фермах в районе Вандерхом. К несчастью, Клан Дымчатого Ягуара узнал их местоположение и выслал несколько небольших ударных групп в этот регион. Ваша миссия состоит в том, чтобы остановить силы Клана и защитить обе фермы.



Так как в районе находятся густые леса, тактическое командование предлагает использовать минный заградитель для установки мин на узких проходах через лес. Транспорт Батальона также может провести высадку в глубину региона для дополнительной разведки местности вашими силами. Используйте это, если сочтете нужным.

Ваши роботы будут эвакуированы с поверхности планеты по окончании миссии.

Тактические замечания.

Минные заградители используются для постановки минных полей, которые предотвращают или, по крайней мере, замедляют продвижение противника в этой области

Будьте готовы к нескольким волнам атакующих сил противника.

Помните о том, что бронетехника, взятая на миссию, не забирается по окончании миссии

Прохождение.

Возьмите тех же роботов, что и в прошлой миссии, также купите и возьмите с собой минный заградитель (mine layer). Не ставьте в третью группу ни одного робота, так как они окажутся отрезанными от основной группы. Минный заградитель поставьте в отдельную группу. Для прохождения миссии достаточно 200−220 тонн (с учетом минного заградителя).

Миссия достаточно сложна − необходимо управлять одновременно роботами и минным заградителем и делать все очень быстро, так как время между волнами нападающих невелико. Поэтому используйте исключительно режим быстрого перемещения.

Отправляйтесь роботами на юго-запад, по дороге мимо первой деревни, сквозь узкий проход в лесу, через поле к железной дороге. Встаньте у подножья холма

Минным заградителем положите мины по пути от точки высадки к первой деревне, после этого быстро поезжайте ко второй ферме и далее на северо-запад к узкому проходу в лесу.

Роботами уничтожьте съезжающие с холма четыре Saracen. После этого бегите на юго-восток и уничтожьте SRM Carrier. За-

помните это место: сюда придется вернуться, но уже минным заградителем. Бегите обратно на северо-запад до входа железной дороги в лес. Перехватите четырех Condor (здесь стоит использовать один малый артиллерийский удар). После этого бегите во вторую деревню.

Минным заградителем заминируйте проход в лесу до дороги; саму дорогу на северо-восток; чуть не доходя до поворота дороги, положите мины на поле, как бы срезая угол; минируйте дорогу на северо-запад до конца леса. Проезжайте мимо леса на северо-восток и минируйте лесную дорогу до выхода к деревне. После этого езжайте на запомненное место (южный вход железной дороги в лес). Езжайте на юго-восток до конца, возвращайтесь назад, ставя мины до северного входа железной дороги в лес.

В это время с севера пойдет вторая волна нападающих, она состоит из двух LRM Carrier, двух SRM Carrier, одного Hunchback-A и семи Savannah. LRM Carrier всегда едут по лесной просеке и взрываются на первых нескольких минах. SRM Carrier и Savannah всегда едут по дороге, срезая угол по полю, и также гибнут на минах. Hunchback-A может вести себя по-разному, наиболее типичное его поведение состоит в том, чтобы просто идти по дороге, срезая угол, но, подорвавшись на первой мине, он может решить идти по лесной дороге, что даже лучше (Savannah не уничтожат мины перед ним). Также он может просто остановиться, тогда его можно добить артиллерийскими ударами. В первую очередь следует использовать тяжелый удар, так как более он нигде не нужен. Один легкий артиллерийский удар можно положить перед минами, как только появится второй LRM Carrier. Также на первую деревню от места высадки приедет один SRM Carrier, но он подорвется на заранее поставленных вами минах.

Идите на северо-запад до железной дороги, затем идите вдоль нее. Тем самым вы отправились на перехват третьей волны. С севера нападают Cougar-A и Uller-A, с юга вдоль железной дороги идут Firestarter-A и Uller-W. Роботам, нападающим с юга, не суждено дойти, так дорога уже заминирована, а роботов, нападающих с севера, нужно перехватить. Вначале уничтожайте Uller, он более быстрый, затем Cougar. После гибели последнего робота цель № 1 будет достигнута и миссия закончится. За победу вам дадут около 50000 RP.

ШЕСТАЯ МИССИЯ.
Освобождение индустриальной зоны города Кайо

Цель № 1: Уничтожить всех вражеских роботов, охраняющих индустриальную зону.

Огневая поддержка. 1 малый артиллерийский удар.

Ограничение по массе: 300 тонн.

Мест высадки: два.

Окончательный захват этой области и завершение первой операции основывается на захвате и контроле над индустриальной зоной города Кайо.

К несчастью, Клан Дымчатого Ягуара осознал важность этой области и отрядил силы Крепостных для укрепления обороны данного региона. Рекогносцировка показывает, что эта область хорошо защищена как природными препятствиями, так и возведенными укреплениями, укомплектованными бронетехникой и автоматическими системами обороны.



Так как этот регион стратегически необходим для продолжения вторжения, мы должны захватить его. Для выполнения этого задания вы должны уничтожить всех роботов, охраняющих этот регион.

Тактическое предупреждение.

Знаменитый Капитан Акодо Хару руководит укреплением региона. Он пилотирует тяжелого робота – Catapult, оснащенного ракетами большой дальности.

Прохождение.

Для прохождения миссии следует приобрести и взять с собой ремонтную машину (Refit truck), также следует взять с собой Raven для скоростного перемещения и дальнего обнаружения и три средних робота, например, Centurion и пару Hunchback (или что-то в этом роде). Вместо одного Hunchback можно взять Hollander-II – он может нести достаточно много вооружения и имеет неплохую броню, а скорость его чуть ниже скорости легких роботов. Вооружить этих роботов можно по-разному, но полезно иметь одного не самого сильного робота, вооруженного исключительно ракетами большой дальности (LRM Rack) (назовем такого робота ракетным роботом). Для прохождения миссии достаточно 210–240 тонн (с учетом ремонтной машины).

Ремонтную машину следует использовать между боями для починки роботов и восстановления боезапаса. Перед боем ее следует отводить далеко назад.

Пройдите по западной береговой линии и заберитесь на холм (для этого придется выжечь немного леса). По лесным просекам выйдите к двум опушкам с металлоломом на них (идите на север). Присмотритесь к траве, на которой не лежат железки, и вы увидите две сомкнутые створки – это пушка, которая при приближении противника появляется из-под земли и открывает огонь. Уничтожьте со среднего или большого расстояния (например, ракетным роботом). Продолжая двигаться на север, вы выйдете из леса. Лучше использовать выход, находящийся рядом со второй (более дальней) поляной с пушками, тогда вы выйдете точно напротив башни управления турелями. От индустриальной зоны вас отгораживает стена, укрепленная пушечными турелями. Уничтожьте турель (в крайнем случае две), что рядом с выходом из леса, но делайте это только с большого расстояния. За стеной патрулируют два SRM Carrier – уничтожьте их ракетным роботом. После этого, скорее всего, к месту атаки приедут два J. Edgar, еще два находятся за стеной. Пробейте стену, вбегите туда быстрым роботом и захватите башню управления. Починитесь. Идите вдоль стены на северо-восток, находясь на достаточно большом расстоянии (чтобы турели не доставали). Не уничтожайте турели.

Около ворот стоит охрана – два Rommel и Striker. Уничтожьте их. Захватите башню управления турелями, и два Harasser, патрулирующих на дороге, ведущей в город, будут уничтожены. Также стоит захватить башню управления воротами. Починитесь еще раз и возвращайтесь к пролому в стене. Идите на северо-запад. С помощью Raven вы заметите четырех стоящих роботов. Приближайтесь к ним одним вашим роботом, пока двое не активизируются. Бегите обратно через пролом за стену и там принимайте бой – ваши турели вам помогут. К вам, скорее всего, придут Firestarter-A и Firestarter-W. Опасайтесь PPC, находящегося на вооружении Firestarter-W. Починитесь и идите на северо-запад до края карты. Все оставшиеся вражеские роботы столпились около холма, на котором находится Catapult-A и два LRM Carrier. Чуть севернее вашей позиции находятся четыре контейнера, захватите их. Бегите к холму (он находится севернее), пока не увидите вражеских роботов. Постарайтесь отделить пару Firestarter-W и уничтожить их, предварительно выйдя из под огня Catapult. Скорее всего им на помощь приедет LRM Carrier, уничтожьте и его. На оставшуюся пару Firestarter-W используйте артиллерийский удар, затем добейте выживших и уничтожьте второй LRM Carrier, находящийся на дальнем углу холма. Отойдите и починитесь. Вбегайте на холм и уничтожайте Catapult. Миссия пройдена. За выполнение миссии вы получите около 45000 RP.

■

ОКОНЧАНИЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



ANCIENT EVIL (начало на стр. 24)

прятанный ключик. Всего здесь две такие двери, и нахождение ключей к ним детально расписано в прохождении, поэтому проблем возникнуть не должно.

– Иногда полезно побегать вдоль стен нового уровня подземелья, нажимая все время клавишу **S**. Так вы найдете большинство секретных мест, содержащих различные полезные вещицы: оружие, доспехи, бутылочки. Иногда бывает, что с трудом обнаруженный секретный проход приводит в пустую комнатку без всяких сюрпризов или неожиданностей. В этом случае не расстраивайтесь – следующая секретная комната обязательно приведет к залежам артефактов или к нужному ключику.

– Персонажам с высоким интеллектом и колдовским опытом намного полезней пользоваться «слабыми» лечащими и атакующими заклинаниями первого и второго уровня, так они тратят немного магической энергии и по силе соперничают с более «высокоуровневыми» спеллами. Испытания в боевых условиях показали, что очень полезны заклинания Light Heal и Shock, чуть меньше – Fireball и Magic Missile.

– На нижних уровнях подземелья очень часто попадаются напольные плиты, нуждающиеся в «прижиме». Встаньте к ним лицом и нажмите клавишу **D** (выбросить), чтобы положить на них ненужный вам предмет. Очень часто приходит сообщение об открытии секретного прохода. В этом случае смотрите на карту, ведь обычно исчезновение стен, преграждавших проход в новые места, заметно даже при беглом просмотре.

– Карта вызывается либо клавишей **Tab**, либо прямым использованием ее в вашем рюкзаке. На ней автоматически рисуются открытые вами участки отдельного уровня. Кстати, карта – это не абстрактное понятие, а совершенно определенный кусок бумаги в сумке вашего героя. Карту можно выбросить и лишиться ее, существует и возможность пролистать изображения различных уровней с помощью курсоров в правом нижнем углу... Жаль, что свои пометки на карте делать нельзя – это не помешало бы.

– Нажатие некоторых плит вызывает различных монстров и активизирует ловушки со стрелами, огненными шарами и молниями – будьте бдительны! Часть плит не нуждается в постоянном «прижиме», а достаточно просто один раз наступить на них.

– Всегда внимательно следите за вещами, надетыми на героя. Вовремя надевайте только что найденные вещички... Количество носимых предметов сильно ограничено: два места для колец, одно для амулета, одно для перчаток, одно для наручей, одно для ботинок. Драться двумя мечами одновременно нельзя, поэтому вовремя возьмите в левую руку щит или факел. Как только исчезает необходимость в какой-нибудь надетой вещи, сразу заменяйте ее более полезной в данный момент. К примеру, если здоровье героя находится на максимальном уровне, то вряд ли имеет смысл держать надетым кольцо Регенерации, а лучше заменить его кольцом Защиты. Существуют и ситуации, когда выбирать, что надеть на свободную ногу, не приходится, а есть только Boots of Speed. В таком случае разу надевайте и не вспоминайте об обувке до тех пор, пока не найдете Boots of Firewalking.

– Чтобы поспать, используйте подстилку (bedroll) в вашем рюкзаке или найдите любую кровать. Перед сном выложите из рук героя факел, чтобы он не горел зря и в конце концов не сгорел полностью. Укажите, сколько часов вы будете спать (обычно хватает часа-двух) и щелкните на значке «z-z-z». Во время сна восстановится жизненная и магическая энергия героя, однако есть шанс, что на него произойдет нападение монстров. Сон также ускоряет пищеварительные процессы, поэтому наешьтесь перед сном или после него.

– Чтобы поесть, используйте еду в вашем рюкзаке: хлеб, рыбу или яблоко. Подкрепившись один раз, вы не накормите сильно проголодавшийся персонаж, но пища в больших количествах утолит даже самый сильный голод. Состояние голода имеет несколько степеней (a bit peckish, hungry, very hungry), но наиболее опасна самая последняя стадия – starving, когда герой ослабнет настолько, что не сможет применять магию. Узнать, насколько оголодал персонаж, можно, если щелкнуть мышкой на шкалу здоровья. Принятие пищи также восстанавливает немного жизни. Отравленной еды не бывает – ешьте все подряд.

– Двери. Подойдите к двери и щелкните на ней мышкой, чтобы открыть ее. Можно подвести персонажа вплотную и нажать клавишу **O**. Некоторые двери требуют ключ и нажатие переключателей или плит. Кстати, ключи одноразовые, то есть после единичного использования исчезают. Применять ключ нужно так: подойдите вплотную к двери и используйте (клавиша **U**) ключ в вашем рюкзаке.

– Изучите клавиатурные команды, отвечающие за конкретные действия героя. Установите в меню Spell Hotkeys «горячие клавиши» наиболее нужных заклинаний, чтобы в ходе боя не тратить время на перебор заклинаний в поисках нужного. Лучше всего «посадить» на клавиши как минимум одно лечащее заклинание, одно атакующее, самое сильное «осветительное» и Identify Magic. По мере появления новых заклинаний и в зависимости от уровня переопределяйте «горячие клавиши».

СОЗДАЕМ ГЕРОЯ

Верный признак почти любой уважающей себя ролевой игры – это возможность не только различным образом повышать навыки героя или героев, но и возможность по вашему вкусу «с чистого листа» создавать полноценную личность подопечного. В этом вопросе Ancient Evil исключением из правил не является. В самом начале генерации героя вам предложат на выбор четыре кандидатуры, олицетворяющие собой четыре различных философии прохождения игры и тактики ведения боя.

ВОИН. Старается сойтись с неприятелем в рукопашной, в которой он весьма компетентен. Для воина наиболее важна сила, которая позволит больнее бить врагов. Высокая выносливость также приветствуется (на случай если монстры перейдут в контратаку). Изначально обладает хорошим вооружением и доспехами.

МАГ. Специалист по чудесам, обладающий как репертуаром клериков, так и чисто колдовскими заклинаниями. От первых он взял возможность лечить себя и создавать пищу, а от вторых – наступательное колдовство в виде огненных шаров, молний и вызова существ-помощников. Для любого мага очень желателен высокий уровень интеллекта. Начинает игру с несколькими заклятиями первого уровня.

РЕЙНДЖЕР. Этот парень специализируется на ведении «дистанционной войны», отстреливая тварей из арбалета. Очень хорошо зарекомендовал себя и как обладатель целительных сверхспособностей. Дайте рейнджеру как можно больше ловкости и поставьте уровень его интеллекта на уровень выше среднего. Изначально имеет на вооружении арбалет и небольшой запас стрел.

ВОР. Мастер плаща и кинжала, отлично прячется в тени и вскрывает отмычками неподатливые замки. Ловкость, и только ловкость поможет вору достичь вершин своего скрытого мастерства. В отличие от других героев, в начале новой игры уже имеет отмычки.

Главный герой обладает четырьмя основными характеристиками: силой, ловкостью, выносливостью и интеллектом. Вы можете добиться наилучшего соотношения характеристик, покидав подольше кубик. Вам дается всего пять попыток, но никто не запрещает выйти в основное меню и снова приступить к генерации персонажа. Впрочем, на этой стадии лучше сильно не утомляться, ведь по мере накопления героем опыта его характеристики гарантированно поползут вверх. Учтите и то, что все характеристики, за исключением интеллекта, можно повысить магическими или простыми предметами.

Сила – показатель грубой физической силы; существенно влияет на уровень урона, наносимого врагам, плюс определяет максимальную грузоподъемность персонажа. Сильный персонаж также обладает большим количеством жизненной энергии. Сила атаки увеличивается, если персонаж дерется каким-нибудь оружием.

Ловкость – показатель изворотливости и меткости персонажа. Как следствие, высокий уровень ловкости позволяет чаще попадать во врага, причем как оружием ближнего боя, так и дистанционным. Ловкость также помогает успешнее взламывать отмычками замки.

Выносливость определяет, насколько часто персонаж сможет безболезненно переносить пропущенные удары или терпеть сильную боль. Как и сила, существенно влияет на количество хитпойнтов. Растет по мере того, как герой обвешивается доспехами, щитами или кольцами Защиты.

Интеллект – показатель ментальной силы главного героя, влияет на то, было ли произнесенное заклинание удачно воплощено в жизнь или потеряло в результате неудачи свою силу. Чем умнее персонаж, тем мощнее сотворенные им заклятия и тем дольше они действуют.

Все четыре базовые характеристики выражаются в цифрах от четырех до сорока, хотя больше двадцати вы вряд ли их поднимете. В

принципе, при создании героя они будут колебаться от четырех до семи. Тут я советую начинать новую игру, постаравшись, чтобы значение этих характеристик были не менее шести.

Все основные характеристики так или иначе затрагивают ряд других показателей.

Здоровье показывает, сколько персонажу жить осталось. Чем больше жизненных сил, тем меньше можно опасаться скорой кончины героя. Здоровье исчезает в результате вражеских атак, а восстанавливается лечащими заклинаниями, вкушением пищи, наложением повязки или сном.

Мана – резервуар магической энергии, которую может аккумулировать персонаж с тем, чтобы потратить ее при удачном произнесении заклинаний. Как только уровень маны достигнет нуля, герой потеряет все возможности для волшебства – подождите немного, чтобы восстановить магический потенциал.

Максимальная грузоподъемность напрямую зависит от уровня силы; определяет, сколько вещей (с учетом их веса) сможет взять с собой в дорогу персонаж. Пропорции таковы: за каждую новую единицу силы – увеличение грузоподъемности на 2,5 килограмма лишнего веса.

Опыт. Существуют два его вида: боевой и магический. Такой подход позволяет целенаправленно развивать или воинские качества, если часто пользоваться оружием, или волшебные навыки, которые усиливаются после частого их использования. Постарайтесь развить магический опыт до шестого уровня, а затем можно усиленно тренировать боевой. Кстати, боевой увеличивается только с убийством тварей, а магический – простым применением заклинаний (которые можно вызывать даже в пустоту, бесцельно). С каждым повышением уровня опыта растет и количество здоровья, а также основные характеристики.

КОЛДОВСКИЕ ШТУЧКИ

Применение магии требует как маны, так и запомненного заранее конкретного заклинания. В свою очередь, чтобы запомнить заклятие, необходимо найти определенную комбинацию из трех различных рун. Всего рун – 26, каждая из них соответствует букве английского алфавита и находится в подчинении какой-нибудь стихии или явления. Руна «X», к примеру, символизирует смерть. Другая руна – «A» – отвечает за атакующее колдовство, «B» – за исцеление ран и так далее.

Каждое заклинание имеет свой уровень сложности, колеблющийся в пределах от простейшего первого до наиболее запутанных заклятий шестого уровня. Волшебство высоких уровней требует равного мастерства персонажа. Если маг хочет поджарить монстра ударом огненного шара, то он должен накопить достаточно волшебного опыта, чтобы достичь как минимум второго уровня (ведь Fireball принадлежит к заклинаниям второго уровня). Ко второй половине игры, при удачном стечении обстоятельств, вы уже получите все заклинания и достигнете шестого уровня магического опыта, который позволит применять все известные заклинания. Однако, если магией герой пользоваться не будет, то тогда его колдовской уровень оставит желать лучшего.

Если найдены все руны для какой-нибудь комбинации, то вам становится доступно новое заклинание. Запомните его и применяйте на свое усмотрение в зависимости от ситуации. Не забывайте о существовании предельного количества запомненных заклинаний, которое целиком зависит от интеллекта персонажа и уровня его колдовского развития. Железное правило: чем выше уровень заклинания, тем меньше конкретных заклинаний такого уровня можно запомнить (общее количество «запоминаний» всех заклятий группы от уровня не зависит). К примеру, герой может заучить пятнадцать заклятий второго уровня, причем каждое из этого уровня запоминается по пять раз. В группе заклинаний шестого уровня также можно запомнить пятнадцать спеллов, только уже каждое заклятие может быть запомнено всего два раза, но никак не пять раз!

Чтобы прочитать заклятье, перейдите в нужный режим действий героя и нажимайте правую клавишу мыши. Некоторые атакующие заклинания типа Death или Fear требуют указания жертвы, а большая часть нападающего волшебства (Fireball, Magic Missile) нуждается в дополнительном прицеливании. Охранные и защитные заклятия сразу вступают в действие без всякого участия с вашей стороны.

Произнесенное заклинание не обязательно срабатывает, оно может просто-напросто не получиться. Чем выше навыки колдовства, тем больше шансов удачного исхода. Также желательно снять с персонажа доспехи, которые могут помешать правильно произвести необходимые жесты, тем самым нарушив ход произнесения заклинания. Кстати, одно из весомых преимуществ магов перед другими классам – то, что они могут носить броню и в то же время практически всегда удачно колдовать. Учтите, что неудавшееся волшебство не тратит магическую энергию. Действия примененных героем длительных заклинаний можно отменить, если войти в соответствующее меню и выбрать «Cancel a spell».

МАГИЧЕСКИЙ АРСЕНАЛ

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Shock. Вредит всем видимым существам. Уровень наносимого урона зависит от интеллекта мага и уровня его колдовской опытности. Обычно Shock не убивает тварей с одного раза, хотя, применив его три-четыре раза, вы вправе рассчитывать на уничтожение средней по силе твари. Это заклятие не нуждается в прицеливании, тратит немного магической энергии и наносит урон всем видимым тварям. Указанные качества делают Shock лучшим атакующим заклинанием на ранних этапах.

Heal Light Wounds. Излечение поверхностных ран; хорошо для всех персонажей, но наиболее эффективно в руках высокоуровневого мага. Лечит только раны, не исцеляя болезни или отравления. Основное лечащее заклятье, благодаря удачному соотношению «затраты маны – целебный эффект».

Identify Magic. Определение истинных качеств магических вещей. Очень важно в случае идентификации проклятых вещей и артефактов. Это волшебство рекомендуется все время держать работающим. Длительность его работы зависит от уровня волшебного опыта героя

Candle Flame. Создание крошечного огонька, парящего над головой героя. Слегка разгоняет мрак и освещает местность, как если бы это делала обычная свеча. Включение такого огонька устраняет необходимость в факеле, хотя магическое пламя не такое яркое. Поскольку необходимость в факеле отпадает, то можно занять вторую руку щитом, а колдовать при этом не обязательно в полной темноте, когда врага почти не видно. Длительность горения огонька зависит от опыта создавшего его персонажа. Ввиду маломощности тратит совсем мало энергии.

Magic Missile. Возникающий из руки мага, волшебный сгусток энергии посылается в противника и наносит тому существенные повреждения. Заклятие не самонаводящееся, поэтому может не всегда достичь цели, если противник не стоит в том направлении, куда смотрит маг. В полете чуть-чуть освещает темные комнаты и коридоры

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Fireball. Возможность кинуть во врага огненный шар существует в подавляющем большинстве ролевых игр, и Ancient Evil тут не исключение. Так же, как и Magic Missile, заклятие летит во врага и взрывается, когда попадет в него, в стену или в другого противника. Огненный шар способен поджарить несколько монстров при условии, что они стоят близко друг к другу. В ближнем бою безопасен для мага, да и в таком случае промазать намного сложнее, чем на дальних дистанциях. Тратит чуть больше магической энергии, чем тот же Magic Missile, но и урон наносит более серьезный. К середине игры Fireball является наиболее толковым атакующим заклинанием.

Hold. Парализует одну враждебно настроенную единицу. В парализованном состоянии монстр не сможет ни передвигаться, ни атаковать. Применяйте заклинание, чтобы безнаказанно порубить врага на мелкие кусочки или смыться. Длительность паралича зависит от уровня мага, однако в среднем действие заклинания продолжается около минуты. В принципе, Hold утрачивает свою важность при появлении заклинания пятого уровня Hold Time. Зачем держать одного монстра, если можно остановить само время, а заодно парализовать всех живых существ?

Stone Skin. Кожа волшебника затвердевает, превращаясь в подобие камня. Таким образом создается магическая защита, увеличивающая выносливость героя на две единицы. Эффект заклятия кумулятивен с броней и всей надетой защитой; два пункта выносливости добавятся обязательно, независимо от того, насколько вынослив персонаж и какие доспехи на нем надеты. Применяйте Stone Skin, если хотите перейти в рукопашную. Действует долго, при большой магической силе и интеллекте – очень долго.

Slow Disease. Специальным колдовством герой замедляет распространение болезни, растягивая по времени и уменьшая урон здоровью, которое оно наносит. Замедлить бо-



лезнь – не значит ее вылечить, поэтому постарайтесь либо не заболевать, либо найти противоядие.

Resist Fire.Уменьшает вред, причиняемый огненными атаками типа магии Fireball, нападения огоньков или потоков раскаленной лавы. Во время действия заклинания ущерб от огненных атак станет примерно в два раза меньше.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Lightning Bolt. На кончиках пальцев мага концентрируется электрическая энергия, которая вызывает мощный удар молнией в том направлении, куда смотрит герой. Основное достоинство молнии заключается в том, что она не останавливается при попадании в цель, а летит дальше. Если приноровиться, то можно легко вынести несколько стоящих в ряд или идущих по узкому проходу тварей одной-двумя молниями.

Fear. С помощью этого заклинания волшебник вселяет в одного выбранного врага чувство неуверенности, паники и страха. Отдельно взятый монстр судорожно пытается забиться в самый дальний угол или резво убегает в один из темных коридоров.

See Reality. Заклятие, посредством которого маг отлично распознает насланные иллюзии. Наиболее полезно на астральном уровне, где врагами выступают почти невидимые, иллюзорные рыцари и попадаются скрытые телепортеры. Также применяется, чтобы обнаружить освященный топор Demon-Crusher, магическим образом спрятанный в специальной комнате.

Shifting Image. Изображение героя начинает колебаться и дрожать, тем самым лишая противников возможности меткого удара. По такому персонажу тяжело попасть, хотя сам он наносит удары с прежней точностью.

Torch Light. Скоро, очень скоро после появления слабенького Candle Light в ваш арсенал поступит это более мощное осветительное волшебство. Название нас не обманывает: действительно, яркость огня сравнима с яркостью зажженного факела. До Daylight необходимо пройти массу уровней и перебрать множество рунных камней... Вот тут-то Torch Light окажется незаменимым.

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Deaths Door. Поэтически название переводится как «Преддверие смерти». Является более слабой версией Death, что позволяет фактически вдвое экономить магическую энергию. При применении здоровье врага снижается до нескольких (1–6) жизненных единиц, что позволяет решить исход битвы в свою пользу применением простого заклятия первого уровня типа Shock или Magic Missile. Этому заклятию хорошо сопротивляются магические существа, а вот к Death сопротивление у них куда хуже.

Great Heal. Исцеление серьезных ран. Значительно дороже Heal Light Wounds, ведь вместо двух единиц магической энергии придется отдать все восемь, а лечит всего в два раза эффективней. Хотя если вы окружены и у вас нет времени сколдовать два раза по Heal Light Wounds, то вызывайте именно Great Heal, что сэкономит вам немного драгоценного времени.

Remove Curse. Данное колдовство снимает с героя проклятые вещи, обычно лишая их магической силы. Дается ближе ко второй половине игры, потому проклятые артефакты станут главной проблемой на первых десяти-двенадцати уровнях склепа. Если на персонаже проклятого предмета не обнаружено, то это колдовство только бесцельно тратит магическую энергию, не давая никаких результатов.

Unlock. «Открыть дверь» – специальная магия, заменяющая волшебнику всякие отмычки. В отличие от воровских инструментов, заклятье никогда не сломается, хотя может не принести никакой пользы. Иногда попадаются двери, которые стопроцентно не откроются отмычками, но на них не может повлиять даже Unlock. Если приходит сообщение о том, что магия была отражена (если просто сработала «неудачно», то колдуйте снова), значит, остается идти искать ключ.

Summon Servant. Вызов полупрозрачного существа, которое будет защищать и сопровождать персонаж, вызвавшего его в этот мир. Это создание с радостью атакует монстров; оно способно проходить через материальные препятствия в виде стен и дверей. Через некоторое время, в зависимости от колдовской силы персонажа, исчезает.

ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ

Firewall. Волшебник выстреливает несколькими файрболлами, летящими от него в разные стороны. Очень полезно, если вас окружают, но в одиночных схватках лучше беречь магическую энергию и стрелять обычными огненными шарами.

Hold Time. Зачем держать одного монстра, если можно держать само время? С помощью этого заклинания маг останавливает время, а следовательно, как бы «замораживает» и всех существ. При остановке хода времени невозможна регенерация, а броня тварей становится очень слабой. Самое эффективное средство против трех и более противников, или одного, но очень сильного. Длительность действия зависит от колдовской силы героя, примерно секунд сорок.

Revitalize. Как только вы доберетесь до этого волшебства, сразу же выкидывайте эликсиры нейтрализации яда и всякую пищу. Благодаря этому заклятию герой не будет нуждаться в этих вещах, ведь Revitalize нейтрализует яды, кормит и лечит. Всегда оставляйте немного маны для того, чтобы в нужную минуту применить именно это заклинание.

Escape. Телепортирует в находящуюся неподалеку область. Действительно необходимо, если вас зажали в углу или вы хотите быстро убежать от противника. Тратит много магической энергии, перенося на небольшие расстояния, поэтому пользоваться этим волшебством вам доведется нечасто.

Daylight. Как только появится именно это заклинание, выбрасывайте из рюкзака все факелы (если они еще остались). Над головой персонажа появляется миниатюрное солнышко, которое максимально ярко освещает все вокруг. Тратит довольно много маны, но действует долго. Если персонаж силен в магии, то действует очень долго. Наилучшее освещение из всех доступных – лабиринт предстанет в несколько «ином свете».

ШЕСТОЙ УРОВЕНЬ

Lightning Storm. Выстреливает несколькими молниями, летящими от героя в разные стороны. По сути своей и по характеру действия аналогичен Firewall, но молния все-таки на порядок сильнее любого огненного шара. Применяйте, если противников несколько и каждый из них представляет собой серьезную угрозу для вашей жизни. В узких проходах бесполезен, однако на открытых пространствах работает великолепно.

Magic Shield. Вокруг персонажа возникают четыре светящиеся сферы, между которыми переливается и мерцает защитное поле. Абсолютно защищает от любого физического вреда, но тем не менее спасти от косвенных атак (сохранить ваши ботинки при погружении в лаву или защитить от выкачивания опыта) не сможет. Действует на очень короткий промежуток времени – секунд двадцать, не больше. При грамотном использовании даже двадцать секунд неуязвимости оправдают достаточно высокие затраты маны.

Invisibility. Очень хитрое заклинание, на приличный срок делающее героя невидимым. В случае атаки «в воздух» или передвижений невидимость не исчезнет. Нападением на противника или применением магии вы разрушите действие этого заклятия раньше отведенного срока действия. Применяйте, если не хотите драться с толпой, охраняющей нужный вам предмет или проход.

Horde. Вызывает несколько (обычно двух) существ, принимающих в сражении всегда вашу сторону. Тратит немного больше маны, чем Summon Servant, но зато намного полезней. Если захотите вызвать союзника, откажитесь от Servant в пользу Horde.

Death. Сильнейшее атакующее заклинание. Death моментально убивает одно выбранное вами создание. Против монстров с сопротивлением к магии (типа Hordling) может и не сработать. Потребляет очень много магической энергии: раза в два больше, чем любое волшебство шестого уровня, не говоря уже о более слабой магии.

МОНСТРЫ

Описаны в порядке появления.

Rat – крысы, предпочитающие безобидно ползать по полу. Вреда практически не приносят, поэтому можете их не опасаться.

Booger – юркий зверек, атакующий в ближнем бою. Слабы, но компенсируют этот недостаток большой численностью. Меньше трех не появляются, поэтому, увидев одного, приготовьтесь к приему еще нескольких. Против бугеров эффективно заклятье Shock, воспользуйтесь этим.

Snake – змеи впервые встречаются на этажах, оккупированных культистами. В принципе безобидны, но могут и небольно укусить. Уничтожайте их, чтобы не путались под ногами.

Grym – неторопливая мумия, предпочитающая рукопашную. После первой смерти оставляет бинты, которыми можно немного подлечить персонаж. Умирать (то есть падать на землю) может несколько раз, но затем оживает и вновь встает и нападает. Будьте осторожны. Свидетельством того, что труп мумии больше не оживет, служат появившиеся на месте ее смерти кости.

Cultist – культист, поклонник секты людоедов, возводящих змей в ранг божества. Агрессивны, пользуются мечами. Особой живучестью не обладают, да и сопротивляемость к магии у них не очень высокая. Поодиночке обычно не ходят, а перемещаются группами. Встречается несколько подвидов культистов. Во-первых, это жрецы в синем одеянии, являющиеся лидерами секты. Во-вторых, палач, мучающий жертвы, и повар, чьи кушанья лучше не пробовать.

Firedog – адские собачки, выдыхающие пламя. К счастью, предпочитают делать это в рукопашной. Отменным здоровьем огнедышащие псы не отличаются, но зато урон своим дыханием наносят не такой уж маленький.

Snake Devil – что-то вроде босса на четвертом этапе. Внешне выглядит как гибрид змеи и человека. Его берет не всякое оружие, да и то, что способно причинить ему вред с одного удара, змеиного демона не убьет. Живуч, атака средней силы. Способен отравить своим змеиным ядом.

Gremlin – маленькая зеленая нелюдь, любящая наваливаться всем скопом, чтобы численным преимуществом компенсировать свою слабость. Очень часто таскают с собой еду или эликсиры. В бою часто воруют у вас вещи, так что не подпускайте их близко. После того как гремлину удалось украсть предмет, он сразу же убегает от вас как можно дальше – догоните их магией Shock, Magic Missile или обычной стрелой, а то бегают они весьма быстро.

Ratman – это существо с красным мехом и огненными глазами. Передвигается на двух ногах, несмотря на свою принадлежность к крысиному роду. Дерутся мечами и бьют достаточно больно. Особым здоровьем, к счастью, не отличаются. Лучше всего их бить магией, однако одиночек хорошо выносить и обычным оружием.

Giant Spider – гигантский паук в первую очередь опасен не из-за своего необычного размера, но из-за отравляющих свойств его укуса. Старайтесь убивать пауков магией. Впрочем, если заклинание Revitalize (также нейтрализующие яды) будет уже доступно герою, то их можно сильно не опасаться. Если же Revitalize герой еще не знает, а эликсиры нейтрализации яда уже кончились, то пришло время либо грузить сохраненную ранее игру, либо надеть кольцо Регенерации, которое нейтрализует действие отравления.

Zombie – зомби, внешним видом похожие на grym'ов и также являющиеся нежитью. Медленны, но чрезвычайно живучи. Способы восстанавливать утраченное здоровье посредством регенерации.

Dark Elf – серьезные ребята, хорошо защищенные и с приличным вооружением. Некоторые активно бегут к герою и нападают с мечом в руке, в то время как их сотоварищи стоят на месте и стреляют в вас из арбалета. Очень часто после них остаются наручи и эликсиры здоровья.

Tentallus – загадочное существо с одним глазом во лбу. По слухам, оно прибыло из одного отдаленного магического мира. Дерется четырьмя щупальцами, имеет неплохое здоровье. Обладает повышенной защитой от магии, так что лучше рубить их в рукопашной схватке. После смерти обычно оставляет один артефакт. Проклятый. Впрочем, иногда попадаются и деньги.

Bonecrusher – неповоротливый толстяк. Свою медлительность компенсирует огромной силой и живучестью. Воюйте с ними с помощью колдовства, стараясь не вступать с этими тварями в ближний бой. Очень полезен оказался Shock, пяти-шести применений хватит на всех таких монстров в зоне видимости. После смерти очень часто оставляют золотые монеты и/или череп.

Armored Knight – рыцари, чья броня позволяет им не опасаться ударов обычным оружием. Применяйте либо магическое вооружение, либо атакующее волшебство. Обычно на одного рыцаря хватает пары огненных шаров. Атака магией на дистанции также позволяет избежать их острых мечей. После них остаются мечи и металлические доспехи. Попадается особый вид рыцарей – воины-невидимки. По всем показателям они превосходят обычных сородичей, хотя великолепно видны, если применить заклинание See Reality.

Redworm – красный червяк, очень слабый как здоровьем, так и в атаке. Единственная причина его опасаться – кислотные свойства слюны данного создания. Любое оружие, которое с ним соприкоснется, растворится навсегда, а удар кулаками снижает здоровье самого персонажа, да и постепенно уничтожает надетые кольца. Никогда не атакуйте его оружием ближнего боя, только дистанционным или магией. При хорошем раскладе ему хватает одной Magic Missile.

Winged Skull – летающие черепа. Часто встречаются в больших группах, быстро летают и имеют хороший уровень атаки электрической волной сверхмалого радиуса действия. Здоровье среднее, поэтому можно не опасаться ближнего боя, опасайтесь только окружения и схваток с толпами этих монстров. Дистанционная атака против черепов малоэффективна из-за их большой скорости и проворности.

Antoid – золотистый получеловек – полумуравей. Не особо живуч, не очень силен. Нестрашный середнячок. Однако будьте осторожны – несколько таких тварей могут закусать насмерть. Скончавшись, оставляют или золото, или эликсиры.

Wood Golem – деревянный голем с красным окрасом. Нельзя сказать, что у них много хитпойнтов, но сила удара неплохая. Как и полагается големам, до неприличия медлительны, поэтому вы практически всегда успеете применить ваше любимое боевое заклятие. После них остается деревянная стружка.

Black Ooze – черные слизняки, с неприятным пружинящим звуком окружают героя и приступают к драке. Плохо переносят удары острыми предметами и не очень быстро двигаются.

Hordling – огромный демон, передвигающийся на четырех лапах. Выдыхает шары магического пламени и обладает недюжинным здоровьем. Уворачивайтесь от его огненных атак и применяйте против него магию. К сожалению, у него хорошая сопротивляемость к большинству атакующих заклятий, поэтому обращайтесь либо к очень мощному колдовству типа Death или Hold Time (которое ему трудно игнорировать), либо лечитесь магическим образом во время рукопашной.

Minotaur – минотавр, легендарное создание с бычьей головой. Дерется топорами, обладает здоровьем выше среднего уровня. Против атакующей магии у минотавров существует определенная устойчивость, поэтому слабые заклятия не так эффективны. Предпочитают одиночество и любят рукопашные бои в стиле «один на один».

Wight – призрак, нежить голубоватого цвета и расплывчатой формы. Как зомби и гримы, может умирать несколько раз подряд, заставляя вас ждать – очухается он или в этот раз вы убили его «по-настоящему». Активно регенерирует жизни, передвигается не очень быстро. Очень опасен из-за своей способности выкачивать из персонажа накопленный опыт. Старайтесь не воевать с ним в ближнем бою, так как против такой выкачки даже Magic Shield не поможет. К магии призраки также весьма устойчивы, поэтому битва с ними может затянуться. Остается действенным вариант атаки призраков дистанционным оружием.

Roth – полубосс мертвяков, дерется шипами на руках. Обладает относительно небольшой силой атаки и выдерживает шесть-семь метких ударов. Как и остальная нежить, способен регенерировать утраченные жизни.

Fire Devil – огненный дух, внешне напоминающий вызываемых героем слуг-помощников. Стреляет огненными шарами (которые рождают живых огоньков), быстро передвигается и свободно парит над землей. Имеет больший запас жизненных сил. Каким-то образом не только создает своих друзей-огоньков, но и оживляет их. Сначала убивайте огненного духа, а затем уж беритесь за его подручных.

Rolling Fire – огонек. Атакует жаром в ближнем бою и легко уничтожается одним-двумя ударами. Единожды убитый, может возродиться, если поблизости есть огненный дух.

Stinking Pile – вонючая масса бурого цвета. Слабенькая в атаке и в защите. Уничтожается обычно одним ударом. Единственная опасность – это способность существа разбрызгивать заразную жидкость. Заразившийся персонаж начинает терять здоровье, причем быстрее, чем в случае отравления. В отличие от яда, заклинание Revitalize болезнь не вылечивает. Старайтесь уворачиваться от испарений и самим нападать с помощью атакующей магии типа Shock (обычно хватает двух раз).

Gith – прямоходящие зеленые ящерицы с желтыми глазами. Уровень атаки сравнительно высок, а вот здоровье средненькое. Их организм обладает способностью к регенерации жизней. Против магии сопротивления не имеют. Умны – атакуют в группах, отступают, если осталось слишком мало хитпойнтов, а затем восстанавливают недостающие.

Stone Golem – каменный голем. Более жизнеспособны, чем их деревянные собратья, да и удар у них покрепче будет. Медлительны. После смерти от них ничего не остается. Ни скелета, ни камней.

Iron Golem – железный голем. Верные слуги самого Аларика, они, тем не менее, зна-



чительно слабее своего хозяина. Передвигаются очень неспешно, реакция заторможена, но зато хорошо держат удары и наносят их сами.

Alaric – Аларик собственной персоной. Сильнейший маг из когда-либо существовавших. К счастью, вселение в него духа демона ослабило этого колдуна, лишив Аларика большей части магической силы. К несчастью, очень хорошо сопротивляется направленной против него магии. Даже заклятия пятого и шестого уровня типа Hold Time и Death ему нипочем, настолько крепкий старик. Сам атакует разрядами молний, а в рукопашной размахивает кулаками. Что касается запаса жизненных сил Аларика, то он сравнительно невелик.

ОРУЖИЕ, ДОСПЕХИ И ПРОЧЕЕ

Leather Armor – простейший вариант доспехов, прибавляет один пункт к общей выносливости персонажа.

Padded Leather Armor – улучшенный вариант кожаных доспехов, увеличивающий выносливость на две единицы.

Mesh Armor – от предыдущего варианта мало чем отличается, так как также увеличивает выносливость на два пункта.

Magic Leather Armor – прибавляет к выносливости героя три единицы.

Magic Mesh Armor – увеличивает выносливость героя на три единицы, а весит ненамного больше кожаных доспехов.

Plate Armor – так называемый дощатый доспех, первый экземпляр которого найдется на трупе рыцаря. Увеличивает выносливость героя на четыре единицы.

Magic Plate Armor – одни из самых лучших доспехов, доступных персонажу. Увеличивает показатель выносливости героя на пять пунктов.

Shield – обычный щит, который увеличивает выносливость на единицу. Чтобы пользоваться факелом, необходимо отказаться от щита, ведь рук у героя всего две. То же самое касается и видов вооружения, требующих использования обеих рук, типа арбалета.

Axe – топор; сокрушительное оружие, наносящее большой урон врагам. Размахивает герой им достаточно резво, но не так быстро, как в случае с мечом или булавой. Оружие, кстати, имеет свойство ломаться в самый неудачный момент, поэтому имейте с собой хотя бы еще один экземпляр холодного оружия. Увеличивает силу персонажа на восемь единиц.

Enchanted Axe – зачарованный топор, увеличивающий силу атаки на девять единиц. Хорош против рыцарей, хотя и против обычных монстров неплох.

Magic Axe – магический топор, прибавляющий к атаке десять пунктов.

Magic Axe «Head Hacker» – артефактный топор, отличающийся прочностью и остротой. Покупается у торговца на двенадцатом этаже склепа. Увеличивает урон на одиннадцать единиц – самый лучший вариант из доступного вооружения.

Sword – меч; появляется практически в самом начале игры. Стандартное оружие, сбалансированное по силе удара и быстроте его нанесения. Сила увеличивается на шесть пунктов.

Enchanted Sword – волшебный меч, даже чисто внешне отличающийся от своего простого собрата. Способен убивать некоторых крутых врагов типа Snake Devil, которых обычный клинок не берет. Сила героя вырастает на семь единиц.

Magic Sword – магический меч с повышенной убойной силой. Плюс десять к вашей атаке.

Magic Sword «Limb Loper» – меч большой волшебной силы; его можно купить у торговца на двенадцатом этаже. Прибавляет к атаке девять единиц.

Mace – булава или палица; ущерб, нанесенный ею, обычно не так велик, как в случае с топором или мечом, однако по частоте ударов булава их опережает. Сила героя возрастает на три единицы.

Enchanted mace – зачарованная палица бьет сильнее обычной. Сила атаки увеличивается на четыре единицы.

Magic mace – более мощный вариант, чем зачарованная палица. Сила возрастает на пять пунктов.

Magic mace «Malice» – оружие-артефакт, лучше палицы вы не найдете во всем склепе. Атака усиливается на шесть единиц.

Bone knuckle-dusters – костяной кастет, увеличивающий силу удара на единицу. Не очень полезен, так как даже обычный меч намного эффективней.

Steel knuckle-dusters – стальной кастет, усиливающий удар на два пункта. Почти так же бесполезен, как и предыдущий вариант.

Crossbow – арбалет; единственное оружие, способное атаковать врага на дистанции. Для стрельбы требуются короткие стрелы, они же болты, большую часть которых потом можно подобрать. К сожалению, иногда болты ломаются, становясь практически непригодными к повторному применению. Один арбалет советую всегда иметь при себе, чтобы собранные стрелы зря не пропадали и не пылились без дела. Кстати, у арбалета очень высокая скорострельность, стрелы летят быстро и точно попадают в противника. Силу атаки не увеличивает.

Nightshade – синий цветок, при использовании немного восстанавливающий магическую энергию. Растет только около воды.

Stalk nightshade – стебелек, остающийся после использования цветка. Если герой его съест, то получит пищевое отравление.

Lockpics – отмычки. Используйте их около закрытой двери, чтобы взломать замок, а следовательно, не искать повсюду ключи. С первой попытки отмычки могут не сработать, поэтому операцию взлома приходится несколько раз повторять. Иногда отмычки ломаются – в этом случае доставайте новые или загружайте сохраненную игру, которую вы предусмотрительно сделали перед взломом.

Bandages. Бинты, способные остановить кровь, а следовательно, восстановить немного жизненной энергии. В целом и в общем бесполезны.

Elixir of Health. Эликсир здоровья – наилучшее средство быстрого восстановления жизненных единиц без применения исцеляющих заклинаний. Этим эликсиром удобно пользоваться – достаточно нажать на клавиатуре клавишу **E**.

Cure Poison Potion. Этот зеленоватый напиток мигом нейтрализует попавший в организм героя яд. Если такой бутылочки нет, а вас отравили, то применяйте заклинание Revitalize.

Bedroll. Спальный мешок, в котором можно поспать и тем самым восстановить запасы жизни и маны.

Torch. Факел. Взяв его в руку, вы разгоните окружающую темноту. Через некоторое время полностью сгорает, превращаясь в **Used Torch**. Выбрасывайте использованный факел – больше он не пригодится.

Flute. Флейта, ее можно и нужно купить у торговца на двенадцатом этаже подземелья. При использовании герой подносит флейту к губам и исполняет довольно затейливую мелодию. Причем запас таких мелодий относительно большой – советую все их прослушать. Реально необходима для увеселения статуи Дамы.

УНИКАЛЬНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Как известно, до вас было совершено множество попыток пробиться через опасности Склепа Древних, но подавляющее большинство искателей приключений так и остались навсегда в мрачных залах и коридорах. Многие из них брали в дорогу различные вещи с большой магической силой: причем как с проклятой силой, так и с оберегающей и усиливающей способности героя. Вещи горе-героев до сих пор лежат в темных углах подземелья. Кстати, вполне вероятно, что вы найдете несколько артефактов одного вида – этому удивляться не стоит, так как почти все они существуют не в единственном экземпляре.

Определить, является вещь магической или нет, можно лишь с помощью специального заклинания первого уровня Identify Magic. При идентификации предмета вместо обычного типового названия вещи проявляются его магические способности. Так, если вы видите на полу просто «кольцо», то после применения Identify Magic увидите «кольцо Защиты» или «кольцо Дегенерации». Существует и другой способ определить волшебные характеристики того же кольца – просто наденьте его. Если это было «кольцо Защиты», то выносливость персонажа увеличится на две единицы; а если «кольцо Дегенерации», то постепенно герой станет терять жизнь. К сожалению, просто снять проклятое кольцо вам ни за что не удастся (оно как бы «прилипнет» к пальцам), а придется использовать заклинание Remove Curse, которое появится очень и очень не скоро. Поэтому рекомендую держать Identify Magic все время включенным, благо оно не требует больших затрат магической энергии. Кстати, это заклинание определяет не только свойства артефактов, но и характеристики ряда вещей с заложенной в них магией. Это и статуэтки демонов, и названия магических мечей, и т. п.

Amulet of Extra Protection – амулет экстразащиты. Когда герой наденет этот амулет,

он станет полностью неуязвим к атакам противников. Против персонажа не действует не только простое оружие, но и даже магическое. Действие амулета длится небольшой промежуток времени, после которого он становится бесполезным. Имеет смысл оставить этот амулет в качестве НЗ на случай встречи с особо упорными или многочисленными монстрами.

Amulet of Protection from Magic – амулет защиты от магии. Оберегает носителя как от простых атакующих заклятий, так и от самых могущественных. Так же, как и амулет экстразащиты, действует очень недолго. Старайтесь приберечь до «худших времен». До времени встречи с Алариком, к примеру.

Braces of Strength – наручи Силы. Этот артефакт увеличивает силу героя, надевшего их, сразу на два пункта. Действие наручей длится бесконечно.

Boots of Speed – сапоги-скороходы. Значительно увеличивают скорость передвижения (но не атаки) персонажа. Преимущество в скорости позволяет легко убегать даже от очень быстрых монстров. Действие сапог по времени не ограничено. При попадании в лаву мгновенно сгорают, как и любая другая обувка. Не говорите потом, что не предупреждали...

Boots of Firewalking – сапоги, позволяющие безболезненно ходить по лаве и огненным поверхностям. Ради этих сапог выстроен целый уровень со своими охранниками и секретами, что доказывает их несомненную ценность. В темноте светятся на ногах героя как два крошечных уголька, тем самым немного освещая местность.

Gauntlet of Dexterity – латная рукавица Ловкости. Увеличивает характеристику ловкости персонажа на два пункта. Действие не ограничено.

Gauntlet of Feeble Strength – проклятая латная рукавица Слабости. Эту вещь вы найдете раньше всех других артефактов, еще до того, как получите заклятье Identify Magic. Уменьшает силу героя на два пункта и не снимется до тех пор, пока не будет применен Remove Curse. После этой процедуры рукавица потеряет все магические свойства.

Glass Hammer «DemonCrusher» – единственное и неповторимое оружие в подземелье, которое способно уничтожить фигурки пяти демонов при соблюдении оговоренной процедуры. Против живых существ бесполезно, так как в этом случае убьет самого обладателя молота. Существует и другое оружие-артефакт «SoulSaver», но оно находится за пределами склепа, а следовательно, недоступно.

Glove of Magic Casting – перчатка Магии. Надев ее, герой улучшает свои навыки в волшебстве. Исцеляющие и охраняющие заклинания становятся более действенными, а наступающая магия еще мощнее. Как и большинство артефактов, действие этой перчатки длится бесконечно.

Glove of Psychic Drain – перчатка психического поглощения. Сила и эффективность магии героя становится заметно слабее. Снять ее можно, применив Remove Curse. Действует бесконечно.

Orb of Transformation – сфера Превращения. Данный артефакт хранит в себе ману, то есть магическую энергию. Владелец сферы может в любой момент выкачать из нее часть маны, если она ему жизненно важна для атаки неожиданно появившихся тварей. Брать магическую энергию из сферы «просто так» не рекомендуется, ведь запасы маны ограничены.

Ring of Degeneration – кольцо Дегенерации. Говорят, что это самый опасный из всех проклятых артефактов. Постепенно забирает у героя его жизненные силы. Прекращает действие либо со смертью персонажа, либо, если оно было снято с помощью соответствующего заклинания.

Ring of Levitation – кольцо Левитации позволяет игнорировать силы земного притяжения и спокойно парить над пропастями и ямами. Держите это колечко в багаже, чтобы надеть, когда столкнетесь с безднами и расщелинами. К глубокому сожалению, левитировать над водой или лавой невозможно. Реально необходимо только на восемнадцатом уровне – потом оно совершенно бесполезно и спокойно убирается в рюкзак или выбрасывается «за ненадобностью».

Ring of Protection – кольцо Защиты, более слабая версия артефакта типа Амулета экстра-защиты. Полная неуязвимость не дается, но зато существенно увеличивается выносливость героя (на два пункта). Действует (в отличие от Амулетов) бесконечно.

Ring of Regeneration – кольцо Регенерации. Медленно, но верно восстанавливает здоровье героя. Мне кажется, что данный артефакт не особо полезен, так как мана восстанавливается не в пример быстрее здоровья, а восстанавливает потерянные жизненные силы мгновенно. Хотя если вы отравлены или носите проклятое кольцо Дегенерации, то оно нейтрализует их действие, пока вы сами не примете меры. Действует бесконечно.

Ring of Resurrection – кольцо Воскрешения. Если носитель такого артефакта погибнет, то оно поднимет его из мертвых. Действует всего один раз, что наталкивает на некоторые размышления.

Wristbands of Bad Luck – браслет Неудачи. Как следует из названия и судя по испытаниям в боевых условиях, повышает вероятность неудачных действий. Иногда будет отказывать магия, да и противнику будет легче пробить вашу броню и избежать ответного попадания. Прямо на характеристики не влияет, а снять можно, только применив Remove Curse. Действует вечно.

Wristbands of Good Luck – браслет Удачи, представляет прямую противоположность предыдущей вещице. Удача улыбается герою и, хотя показатель выносливости неизменен, по нему сложнее попасть. Действует бесконечно.

УПРАВЛЕНИЕ

Чтобы пройти в какое-либо место, щелкните левой клавишей мышки на пол в том самом месте. Все как в Diablo, но, в отличие от него, все-таки можно перемещать героя и с помощью клавиатурных стрелок. «Мышиный» способ передвижения удобен на открытых пространствах, а клавиатурный – в запутанных лабиринтах и в узких проходах. Клавиатура также позволяет пятиться назад, не показывая врагу спину – это очень удобно, если хотите выманить толпу тварей к узкому туннелю или перебить самых быстрых поодиночке, одновременно отступая.

Персонаж ходит не очень быстро, поэтому старайтесь больше бегать. Для этого придерживайте **Shift** и указывайте направление движения. Если вы решите, что удобнее все время бегать, то в настройках включите опцию Always run. Чтобы резко остановиться, щелкните по правой кнопке мышки.

Если вещь можно как-нибудь использовать (открыть сундук, спуститься по лестнице, прочесть табличку), подойдите к ней поближе и наведите на этот предмет курсор, чтобы появилось изображение руки с палочкой. Теперь, нажав левую клавишу мышки, вы совершите определенное действие с этой вещью.

Чтобы поднять заинтересовавшую вас вещицу, опять-таки подойдите к ней поближе и наведите курсор, который превратится в ладонь, берущую маленький крестик. Если вещей под курсором несколько, то появится их список. Выберите все, что считаете полезным, и нажмите «Done», чтобы не брать все остальное.

Перед тем как что-то взять, неплохо бы это осмотреть. Нажмите клавишу **I** (или выберите в панели изображение вопросика) и поводите им по экрану или в рюкзаке героя. Всем видимым объектам дадут кратенькое описание, которое может быть длиннее, если вы видите внутреннюю сущность магических вещей (то есть работает заклинание Identify Magic). Значительную часть вещей вы взять не сможете (типа змеиного фонаря или деревянной двери), хотя их описание и появится пред вашими очами.

Если вы что-то подобрали, то это скорее всего как-то можно использовать. Нажмите клавишу **U** или выберите в панели изображение сжатой ладони. Перебирать вещи удобнее курсорами, хотя можно щелкать и по стрелочкам. Часть предметов при использовании (к примеру, меч) вызовут изображение вашего персонажа, чтобы вы могли дать ему это оружие. Часть предметов автоматически потратится: еда накормит, эликсир излечит и т. п. Небольшая часть предметов никак не может быть использована и применяется только в том случае, если вы хотите прижать их тяжестью напольную плиту: кости, камни, различные части тела.

Ненужные вещи желательно выбросить. Нажмите клавишу **D** или щелкните в панели на распростертую ладонь и укажите, что надо выбросить.

Чтобы найти полезную вещь, иногда нужно обыскать стену на предмет секретных проходов и тайных лазов. Встаньте рядом с предполагаемым секретом и нажмите клавишу **S** или щелкните в панели на изображение лупы.

ЭКИПИРОВКА

Нажав клавишу **Пробел**, вы вызовете меню снаряжения героя и его статистику. Автоматически откроется и рюкзак,

откуда можно взять новые вещи для того, чтобы надеть их и сразу увидеть изменения в статистике персонажа. Чтобы что-то надеть, щелкните кнопкой мышки, чтобы снять — опять же щелкните по предмету мышкой. Если вещь не хочет сниматься (The item won't come off), то примите мои соболезнования — вы столкнулись с проклятым артефактом, избавиться от которого можно лишь заклинанием Remove Curse.

Чтобы определить, что же такое вы носите, щелкните на предмете правой кнопкой мышки, и внизу появится краткое описание.

Внизу меню расположены и найденные вами рунные камни. Они ни капли не отягощают героя, так же, как и стрелы в колчане. Смотреть на то, сколько у вас рунных камней, и все их изучать совсем не обязательно — достаточно залезть в меню запоминания заклинаний, чтобы оценить широту магических познаний героя.

Полезно знать, что вызванное меню экипировки останавливает игру, давая возможность основательно подумать о предстоящей экипировке или пойти попить чаю.

РЕЖИМЫ ПОВЕДЕНИЯ

Всего их три, и каждый из них служит для различной деятельности. Переключение между режимами осуществляется щелканьем мышки на табличку в правом нижнем углу, что посередине шкалы здоровья и магической энергии.

РЕЖИМ ПРЫЖКОВ

Это реже всего употребляемый режим, обозначаемый диагональной стрелкой. Нажатием (и удержанием) правой кнопки мышки герой готовится к прыжку и делает это, как только клавиша будет отпущена. Прыжки необходимы для преодоления загораживающих проход телепортеров, а также напольных плит, активирующих ловушки и неприятные сюрпризы. По-настоящему потрудиться придется один раз, когда надо будет скакать по островкам над пропастью — не упадите! Или наденьте кольцо Левитации, и никогда не упадете. Быстро вызывается клавишей **J**

РЕЖИМ МАГИИ

Обозначается волшебной палочкой. Нажатием правой кнопки мышки вы вызовете к жизни выбранное вами заклинание, если же такого нет, то выбрать придется в специальном меню. Более подробную информацию смотрите в разделе, посвященном волшебству. Чтобы быстро перейти в режим магии, нажмите клавишу **C**

РЕЖИМ БОЯ

Стандартный режим для воинов и воров, обозначается мечом (хотя в руке у вас может быть и топор, и палица, и арбалет). Нажав правую кнопку мыши, вы совершите удар или выстрелите в том направлении, куда указывает курсор. Впрочем, наведя курсор на самого героя и нажав кнопку, вы позволите автоматически развернуться к ближайшему врагу и нанести по нему удар. Драться можно и с клавиатуры, если нажимать клавишу **Ctrl (Control)**. Вызывается клавишей **A**. Обратите внимание! Это единственный режим, в котором персонаж может нести факел, поэтому освещать местность в других режимах нужно магическим светом.

ПРОХОЖДЕНИЕ

УРОВЕНЬ 1: Склеп Древних

Подберите факел и пару монеток. На севере отодвиньте булыжник-дверь, там в небольшой комнатке валяется еще факел, кучка золотых монет и, что самое главное, красный ключ. Нажмите на второй булыжник и приготовьтесь иметь дело с несколькими уродцами-Booger'ами. Встретьте их в дверном проеме, чтобы не дать себя окружить, а разобраться с монстрами поодиночке. Подберите рунные камни и золотые слитки. Воздействуйте на переключатель в углу холла, и один из двух проходов откроется. Зайдя в него, подберите эликсир здоровья и нажмите на переключатель. Неподалеку (на севере) от первого переключателя откройте проход в комнатку, где помимо костей незадачливого путешественника обнаружится сносный щит, пергамент (прочтите — это послание от Аларика), приличный запас еды и монеты.

В комнате прямо напротив откройте красным ключом дверь, если хотите найти еще один рунный камень и факел. Идите в холл на востоке, там уничтожьте монстров — тактика обороны дверного прохода сработает и здесь. В комнате на севере найдете небольшой клад из золотых, а вот в комнате на юге найдется кое-что более полезное. Комната на первый взгляд покажется пустой и ничем не примечательной... Подойдите вплотную к стене, украшенной пятном крови, и обыщите местность на предмет нахождения секретных комнат. Согласитесь открыть проход, и вы получите в подарок четыре эликсира здоровья. Заходите в маленькую комнатушку на самом востоке этапа и используйте лестницу, чтобы спуститься на этаж ниже.

УРОВЕНЬ 2: Обиталище культа Офелии

Независимо от выбранного ответа на вас нападут. Впрочем, если хотите узнать побольше о секте или гробнице, то порасспрашивайте именно о них. Обязательно подберите выпавший из жреца бронзовый ключ и экипируйтесь трофейным мечом, если его у вас нет. Пройдя прямо по коридору, откуда на вас набросились враги, открывайте дверь и убивайте двоих grym'ов. Обследуйте комнаты на севере: в одной из них стоят две кровати (на которых можно поспать), в другой пусто, а третья содержит сундучок с золотым ключом, рунными камнями, эликсиром нейтрализации яда и факелами. Поздравляю — у вас появилось новое заклинание первого уровня «Magic missile»

Четвертая дверь, что на северо-востоке, откроет проход, заканчивающийся банальным тупиком. Обыщите стенку тупика, и ваши усилия вознаградятся обнаруженным секретным местом, в котором лежит рунный камень. Теперь шагайте на юг, где избавьте мир от палача-жреца. В четырех комнатах (тюремных камерах) можно не копаться — кроме костей, там ничего нет. Дальше следуйте прямо по коридору на запад, пока не зайдете в комнату с тремя мумиями-охранниками. Открывайте дверь на севере и следуйте по коридору, чтобы очистить следующую комнату от культистов. Ступайте в центральную часть уровня. В комнате, куда ведут сразу две двери, перебейте всех и вся, чтобы набрать побольше очков опыта или запастись мечами. В комнате рядом откройте еще одну дверь, чтобы попасть в мини-библиотеку. Подбирайте рунный камень и читайте книжки (чисто для общего развития, на конкретный ход игры они не повлияют). Они расскажут о жизненном пути Аларика, об истории существования подземелья и о знаменитых героях, погибших на нижних уровнях Склепа Древних. Третья книжка расскажет о самых известных артефактах, но не слишком подробно. О некоторых реликтах типа молота DemonCrusher или Boots of Firewalking в ней вообще ничего не сказано.

Немного севернее лестницы, откуда вы сюда спустились, находится вторая. Она ведет на третий этаж гробницы.

ИГРАЕМ С КЛАВИАТУРЫ

Думаю, в этом случае вам пригодится список клавиатурных сокращений.

Пробел	— Вызвать меню характеристик и снаряжения
U	— Использовать предметы
I	— Идентифицировать, то есть определить свойства предметов
S	— Обыскать стену с целью обнаружения секретных ходов
. (точка)	— Отцентрировать экран на героя
O	— Открыть дверь перед персонажем
Esc	— Войти в главное меню
A	— Войти в боевой режим
C	— Войти в режим магии
J	— Войти в режим прыжков
R	— Войти в меню запоминания спеллов для их дальнейшего применения
K	— Закрепить за заклинанием одну из доступных цифр
Tab	— Отобразить карту уровней
H	— Вывести на экран точный уровень жизни, маны и состояния сытости
E	— Использовать эликсир здоровья
F9	— Изменить чувствительность мышки
F11/F12	— Увеличить/уменьшить уровень освещенности
Backspace	— Убрать панель и максимально увеличить обзор

УРОВЕНЬ 3: Комнаты культистов

Следуйте по проходу и, дойдя до двух дверей, ступайте в коридор за той, что на севере. За следующей дверью притаился культист, охраняющий два рунных камня и импровизированную библиотеку. Если хотите, можете ознакомиться с нехитрой философией культа, с представителями которого герой уже имел «теплые» встречи. В углу откройте письменный стол – внутри лежит бесхозный эликсир здоровья.

Вторая дверь, рядом с той, которую вы уже открыли, отпирается бронзовым ключом (тем, что выпал из жреца). Она ведет на четвертый уровень, однако спускаться сразу по ней не советую, если у вас есть желание поживиться полезными вещичками и поднабрать побольше опыта. Идите на юг и увидите табличку, предупреждающую, что рядом с ней находится вход на кухню каннибалов. Убейте повара с кухонным тесаком и подберите буханку хлеба. Кстати, в небольшой кладовой, что совсем рядом, найдется еще небольшой запас съестного. Идите далее на юг, очистите тренировочную комнату от пары культистов, а затем пройдите еще южнее, чтобы уложить жреца и нескольких его подручных. В комнате напротив обнаружатся две мишени, а в углу валяются два арбалета и солидный запас стрел в количестве одиннадцати штук. Забирайте – пригодится, тем более, что стрелы места в сумке не занимают, ведь они содержатся в специальном колчане.

Итак, неисследованным остался коридор, ведущий на восток. Пройдя по нему, вы упретесь носом в дверь, а рядом с ней обнаружится продолжение коридора. Но вначале лучше отпереть дверь (золотым ключом). Пройдя по коридору и заскочив в дверь, вы нарветесь на небольшой гарнизон культистов. Перебив их поодиночке, продолжайте исследование местности. За дверью минуйте темный коридор, чтобы очутиться в освещенном зале. Вещичек тут хоть завались: целый набор вооружения и доспехов. Я рекомендую подобрать улучшенные кожаные доспехи плюс топор и/или булаву. Открывайте следующую дверь и расправьтесь с одиноким культистом. Ни в коем случае не берите лежащие около восточной двери перчатки – это проклятый артефакт, который сильно уменьшает силу героя (см. раздел, посвященный артефактам).

В обеих комнатушках живут огненные псы – разберитесь с ними и возвращайтесь к двери, которую вы открыли золотым ключом. Осталось пройти по коридору на север, а затем на восток, заходя в спальные помещения для зачистки их от недругов. Когда карта будет открыта, можете с чистой совестью возвращаться к лестнице и спуститься на четвертый уровень.

УРОВЕНЬ 4: Подвалы Змеи

Спустившись по одной лестнице, поднимитесь по другой. Снова спуститесь по лестнице вниз, и вы попадете на четвертый уровень. Ступайте по широкому коридору на юг, минуйте череп и кости и, следуя по проходу, сверните на восток. Увидев дверь, заскочите в комнату за ней. В письменном столе обнаружится пара факелов, а вот в сундуке лежат три рунных камня, дополнительные факелы и отмычки. Взяв руны, вы получите возможность применять ряд новых заклинаний: все заклинания первого уровня, а также пару заклятий третьего – Fear и Torch Light.

Если вы играете магом, то можете смело избавляться от большей части факелов, ведь осветить темноту вы сможете соответствующим заклинанием. Идите по коридору, и рано или поздно вы встретите первых противников на этом этаже. Это будет отряд мумий, с которыми придется повозиться. После смерти одной из них вы найдете выпавший из нее свиток. Прочитайте его, как вы до этого прочли послание Аларика. Это полная карта уровня, на которой красные крестики означают секретные места, рядом с которыми необходимо хорошенько поискать – клавиша **S**, если кто не помнит.

Неподалеку от места, где вы нашли карту, откройте первый секрет, за которым обнаружится комнатка с грудой золотых, желтыми наручами и зеленым ключом. На северо-востоке найдите стену, отмеченную вторым крестиком, и обыщите ее. Третий красный крестик обозначает не третий секрет, а месторасположение комнаты, в которой лежат два меча. Один из них волшебный – обязательно подберите, ведь он-то вам и нужен. Будьте осторожны: перед дверью расположена ловушка. Возвращайтесь в комнату, в которой вы повстречали мумий, и шагайте на север. В первую дверь на вашем пути заходить не обязательно, так что можете продолжать путь по коридору. В следующем помещении, куда вас приведет этот путь, проживает змеиный демон – хитрое и опасное существо. Он практически не чувствует боли от ударов обычным оружием, поэтому против него работает только магическое вооружение. В принципе, шести-семи точных ударов недавно найденным волшебным мечом ему хватит. Подберите рунный камень (в магическом арсенале должен появиться Fireball) и открывайте дверь. Тупик? На карту-свиток смотреть бесполезно, так как именно это место на ней не отображено. Встаньте перед тупиком и обыщите стены. На западе откроется секретный проход. Проскочив ловушку перед дверью, отоприте ее зеленым ключом. Подбирайте очередной рунный камень и спускайтесь на пятый этаж.

УРОВЕНЬ 5: Залы вожака гремлинов

Очень запутанный этап со множеством дверей, коротких коридоров и маленьких комнат. Открывайте первую пару дверей, и вас встретит голубоватая призрачная фигура. Это Джетраал – единственный герой в истории подземелья, оказавшийся способным открыть тайны гробницы колдуна Аларика и им же впоследствии убитый. Спросите у призрака про тайну Аларика или о хозяевах, и он посоветует обратиться к одному из мудрецов. Его вы встретите позже... Открывайте двери на западе и, попав в комнату с костями, зайдите в оба помещения за одиночными дверьми. Обнаружив золотой ключ и эликсир нейтрализации ядов, возвращайтесь к месту встречи с Джетраалом и, периодически открывая двери, продвигайтесь на юг. Дойдя по зала с костями, сворачивайте в дверь на восток, ведь на юге ничего, кроме двух пустых комнат, нет. Дальше следуйте по единственному пути, пока не доберетесь до очередной комнаты с костями и светильником в углу. Пройдя на север, вы упретесь в комнату, где лежит эликсир. Продолжайте движение на восток (после того как вернетесь в комнату со светильником). Судя по надписи на табличке, вы оказались в зале гремлинов. Не трогайте их, а подойдите к их вожаку, что стоит около флага в центре зала. Наведите на него курсор, нажмите клавишу **U** (использовать) и щелкните по левой кнопке мышки. Теперь вожак заговорит с героем: расскажет про ужасных и отвратительных крысолюдей и про похищенный *священный камень*. Надо помочь бедняге, но сделать это вы сможете немного позже, когда на шестом уровне найдете булыжник, считающийся гремлинами этим самым священным объектом. Когда он будет обнаружен, гремлин поблагодарит вас и подскажет, что мудрец, на которого намекал Джетраал, живет неподалеку от лаборатории Аларика и вообще требует много денег за свои ответы. Очки опыта за успешное выполнение задания, к сожалению, не дадут, посчитав, что одной ценной информации с вас будет достаточно.

Найдите дверь в восточной части зала. Откройте ее золотым ключом и следуйте по коридору. Обнаружив комнату с пищей, заходите в комнату на востоке: там лежит целая куча золота плюс два рунных камня. Подобрав их, вы сможете вызывать магию Lightning и Shifting Image. Подойдите к флагу в этой же комнате и обыщите стену. Вы найдете крохотную нишу, скрывающую в себе золотой ключ. Теперь идите на юг – еще один рунный камень даст герою заклинание Slow Disease. Сверните на запад и, отворив дверь золотым ключом (или вскрыв отмычками, без разницы), подберите арбалетный болт. Спускайтесь на шестой этаж гробницы.

УРОВЕНЬ 6: Царство крысолюдей

Пройдите немного на восток и уничтожьте врага. Из него вывалится не только привычный трофей в виде меча, но и зеленый ключ. Пройдя дальше, вы увидите дверь, пока можно ее не открывать. Вернувшись к лестнице, пройдите немного на север и сразу сверните на запад, как только сбоку появится проход. Опять сверните на север, и в комнате найдете сундук с синим ключом и щитом, а также с едой и факелами. На юго-западе от комнаты с сундуком упретесь в симпатичный тупик: обыщите стену, чтобы обнаружить секретное помещение с механизмом. Воздействуйте героем на этот механизм, чтобы вам пришло сообщение об открытии другого секретного места.

Рядом с неоткрытой дверью (зеленый ключ был неподалеку) стена исчезнет и откроется проход. Разберитесь с тремя адскими псами и пройдите на восток, а затем на север. Откройте зеленым ключом дверь и перебейте крупный отряд крысолюдей. Запомните расположение фиолетового телепортера в углу и возвращайтесь в коридор.

Идите дальше на север, откройте дверь синим ключом, убейте крысенка и забирайте булыжник, он же *священный камень*. (Отнесите его вожаку гремлинов: начните разговор и сообщите об обнаружении камня, затем возвращайтесь.) Дойдя до угла, сверните направо и обыщите южную стену: найдете два ненужных телепортера. Обыщите центральную часть уровня и найдите комнату со множеством золотых, однако приготовьтесь к тому, что в вас полетят стрелы из четырех хитроумных ловушек, расположенных в тупиковых коридорах. Прогуляйтесь в северо-восточный угол: приобретете еще один щит и пару стрел от незадачливого путешественника. Прочитав его рукопись, вы поймете, что мудрец, о котором говорил Джетраал, живет где-то на одиннадцатом уровне. Что ж, и такая информация полезна. Возвращайтесь к первому телепортеру и ступайте в него, а затем спускайтесь по лестнице на седьмой уровень.

УРОВЕНЬ 7: Испытание телепортацией

В основном этап состоит из множества крошечных комнатушек, которые содержат по два телепортера Один из них обычно отбрасывает назад, а другой, напротив, немного приближает к лестнице, ведущей на восьмой уровень. Узнать, что конкретно делает каждый телепортер, очень сложно, а само нахождение верного пути происходит банальным методом проб и ошибок.

Итак, пройдите чуть-чуть вперед и, убив паука, забирайте эликсир нейтрализации яда. Сейчас персонажу нужно преодолеть множество телепортеров, забрасывающих его то обратно к началу уровня, то в неизведанные области. Поэтому сохраняйтесь перед каждым выбором одного из двух телепортеров, чтобы в случае неудачи не начинать все сначала. Вступайте в телепортер, который не в углу. Еще раз вступайте в телепортер вне угла. Третий выбор будет в пользу телепортера в углу. В следующей маленькой комнате заходите в телепортер на юге, а не на востоке. Потом опять в тот, что южнее. Теперь в тот, что на севере, и вас перенесет в комнату с одним телепортером, ведущим обратно, и одной дверью. Разрубите одним ударом паучью паутину и заходите в следующий телепортер. Уложите зомби и заходите в ближний к вам телепортер на востоке (один из двух спаренных).

Заходите в неугловой телепортер, а в следующем помещении именно в угловой. Убейте одиночку-зомби. Зайдите в угловой, в следующей комнате – в неугловой телепортер. Снова неугловой. Зайдите три раза подряд в неугловые телепортеры, и вас отнесет в большую комнату с зомби и пауками. Отбиваясь от гигантских пауков и разрубая их паутину, двигайтесь по коридору на восток. На развилке возьмите западнее, так как восточный коридор заканчивается тупиком. Западный туннель выведет персонаж к лестнице на нижний этаж.

УРОВЕНЬ 8: Логово пауков

Разберитесь с обоими темными эльфами и подберите оставшиеся после них вещички. Открывайте дверь и шагайте по длинному коридору. Если не знать, что в определенном месте этого коридора находится скрытый телепортер, то шагать можно очень долго: вас незаметно будет отбрасывать назад. В принципе, ловушку-телепортер можно и не преодолевать, ведь то, что скрывается за ней, не стоит особых хлопот. Вы должны найти серый ключ... Однако трата многих сил только на его поиски особого смысла не имеет, ведь дверь всегда можно взломать отмычками. Если не хотите маяться, чтобы подзаработать больше очков опыта, то пропустите следующий абзац.

Телепортировавшись через ловушку своим собственным заклинанием Escape (можно сохраняться и прыгать, чтобы не попадать на невидимые плиты, отсылающие героя обратно), вы попадете в царство гигантских пауков. Их довольно много, и их паутина делает узкие, извилистые проходы еще запутанней. В буквальном смысле этого слова «прорубайте» себе дорогу в юго-восточный угол этапа, где в тупике длинного прохода валяется искомый серый ключик. По пути вы не встретите ничего необычного, за исключением проклятого артефакта-кольца, Ring of Degeneration. Настоятельно не рекомендую надевать его и пользоваться им. Кстати, рядом с кольцом лежит рунный камень. Отыскав ключ, возвращайтесь к началу этапа.

Обыщите южную стену примерно шагах в десяти от начала широкого коридора. Откроется секретный проход, в который вы и зайдете. Проход заканчивается тупиком. Подойдите к стене и обыщите ее, чтобы открыть продолжение секретного прохода Перед этим можно зайти и в дверь рядом. Груда ящиков никакого интереса не представляет, однако в следующей комнате лежат два бесхозных эликсира нейтрализации ядов. Зомби прилагается – расправьтесь с ним и уходите.

Откройте фальшивую стену, скрывавшую продолжение секретного прохода. Пока пройдите мимо первой двери по ходу движения и открывайте вторую. В окружении хозяйственной утвари лежат наручи, причем не простые, а волшебные (Bracers of Strength), увеличивающие физическую силу персонажа на 2 единицы. Открывайте первую дверь добытым в боях с пауками серым ключом или просто взломайте ее отмычками. Когда за тщательно запертой дверью видишь пустую комнату, то можно легко догадаться, что где-то спрятан потайной проход. Бегите вперед, увернитесь от ловушки со стрелами. Уложите пару эльфов и их соратника-зомби Хватайте белый ключ и идите в комнату, где вы нашли волшебные наручи. В ее юго-восточном углу обыщите стену – и откроется новый секретный ход. Следуйте по нему, стараясь не попасть под огонь устройств, выпускающих огненные шары. Вскоре вы увидите запертую дверь, к которой как раз и подойдет белый ключ. Пришло время спуститься на девятый уровень.

УРОВЕНЬ 9: Забытое хранилище

Утихомирьте обоих зомби и ступайте на восток, а затем немного на север и еще на восток. Дойдя до коридора, шагайте на север, где попадете в комнату, охраняемую жрецом и зомби. От места встречи с ними сделайте пару шагов на запад и, упершись носом в стенку, обыщите ее. Обнаружится секретная комната с особо ценным призом – магическими доспехами, превосходящими все те, что у вас уже есть. Уничтожьте в сопредельном помещении пару культистов и адского пса. Вернитесь в коридор и направляйтесь в его южный конец. Повернитесь на запад и сделайте пять-шесть шагов. Обыщите северную стену на предмет наличия секретов. Таковой отыщется, и вы сможете нажать на переключатель (после успокоения охраника-зомби), открывающий доступ к новой области. Вернитесь к лестнице: прямо к югу от нее исчезла стена. Если пройти прямо по проходу, то отыщется табличка, вопрошающая, все ли вы отыскали. Боковой проход ведет к двери, в которую входить крайне не советую. Коридор активно простреливается огненными шарами и ведет к телепортеру, возвращающему вас на исходные позиции. Лучше осмотрите стену на востоке от двери, и ваши усилия вознаградятся очередным секретом.

Разделайтесь с небольшой стаей адских псов и осмотрите район. Запримеьте месторасположение обоих телепортеров, а затем воспользуйтесь лестницей. Табличка злорадно заметит, что вы пошли неверным путем, и предложит возвратиться Не верьте ей! Просто обыщите стену, и персонаж получит возможность спуститься по другой лестнице. Уложите пса и зомби и открывайте дверь, ведущую на склад. Аккуратно соберите золотые монеты, еду и прихватите два рунных камня (руны «K» и «L»). Магический арсенал героя пополнится заклинанием второго уровня Resist Fire и пятого уровня Hold Time На этом список приятных мелочей не заканчивается: откройте дверь на севере, чтобы обнаружить еще более ценные вещицы. Множество эликсиров – как лечебных, так и нейтрализации яда; съестные припасы, факелы, арбалетные болты. Видите две пары сапог? Те, что севернее – магический артефакт под названием Boots of Speed. Надев их, герой получит заметную прибавку к скорости. Теперь не надо ждать, пока персонаж пройдет длинный и пустынный коридор, ведь скорость его ходьбы/бега выросла чуть ли не вдвое. С такими сапожками можно и от любого монстра убежать, если он совсем уж силен

Подобрав все, что душа пожелает (осторожно, плита в центре активизирует ловушку со стрелами), выходите. Вернитесь к лестнице и идите на север. Мимо закрытой двери и дальше по проходу, пока не попадете в комнату с двумя телепортерами и табличкой, призывающей к бдительности. Выбирайте южный (но ни в коем случае не северный!) и, преодолев узкий и извилистый коридор, заходите в следующий телепортер. Опять запутанный проход и телепортер в конце, и еще раз в том же духе. Убейте зомби, и очередной телепортер приведет в комнату с камнем посередине. Прижмите им плиту в углу (это откроет дверь) и выходите. Вернитесь к телепортерам, которые я просил запримеить, перед тем как подниматься по лестнице на склад.

Вступайте в восточный, открывайте дверь и приготовьтесь читать дальше Перед вами

девять плит, на каждой из которых изображена специфическая руна. Вам необходимо нажать комбинацию из нескольких плит, чтобы открыть дверь. Помните на первый взгляд бесполезную эпопею с четырьмя запутанными коридорами: куда принесет вас телепортер рядом с табличкой, призывающей к осторожности? Вызывайте карту и посмотрите на форму каждой из четырех областей. Вы должны нажать четыре руны, внешним видом напоминающие четыре области с телепортером в каждой. Вы должны положить на каждую плиту какой-нибудь малополезный для вас предмет типа факела или продуктов питания. Итак, прижмите первую плиту в северо-восточном углу; затем вторую в северо-западном. Третья нужная плита находится в южном ряду посередине. Четвертая плита расположена посередине в восточном ряду. В теории, очередность нажатия плит роли не играет, поэтому нажимайте их в любом порядке. Если одна из неверных плит с рунами также окажется нажатой, то дверь не откроется. Уберите с нее предмет и переложите его на правильную руну. Как только все четыре правильные плиты окажутся прижатыми, дверь тотчас откроется. Спускайтесь по лестнице на следующий, уже десятый уровень.

УРОВЕНЬ 10: Каменная твердыня

Идите на север, там разберитесь с одноглазой тварью. Наступите на напольную кнопку перед стеной, и проход откроется. Уложите врагов и дергайте за рычаг. Обыщите стену на западе от него, чтобы обнаружить секретный ход. Зайдите в нижний, он же южный, телепортер. Пробегитесь по лабиринту, прижимая все увиденные плиты предметами. Чтобы нажать *все* плиты, необходимо обнаружить два секретных места. Первое находится в юго-западном углу, а чтобы найти второе, сделайте пять шагов от телепортера на запад, шагните разок на юг и обыщите восточную стену. Всего таких плит шесть. Когда последняя будет нажата, откроется проход. Взгляните на карту, и вы его увидите. Избежав ловушки со стрелами, забирайте голубой ключ. Прихватывайте свои вещи, которыми прижимали плиты, и телепортируйтесь обратно из этого лабиринта.

Зайдите в северный телепортер, отоприте дверь голубым ключом и уложите одноглазого. Напоминаю, что вещи, оставляемые монстрами такого типа, являются проклятыми, а посему подбирать, а тем более надевать их не стоит. Телепортировавшись в следующее помещение, нажмите на переключатель в углу и выбирайтесь обратно. Два переключателя из четырех уже найдены... Идите к лестнице, а от нее направляйтесь на юг. Откройте дверь в южной стене коридора, забейте толстяка и выгребите все необходимое из сундуков. Помимо всего прочего, найдутся два рунных камня, волшебная секира и золотой ключ. Новые руны добавят одно заклинание второго уровня Stone Skin и два — пятого: Daylight и Firewall. Теперь шагайте по коридору на запад и отпирайте только что полученным золотым ключом дверь на юге. Нажмите на переключатель в углу.

Сходите в комнату на юге, чтобы убрать двух толстых тварей, но ничего полезного там не найдется. Вернитесь к лестнице и сделайте от нее пару шагов на юго-восток, чтобы уткнуться в выступ. Обыщите стену, и откроется тайный ход. Зайдите в комнатку и уложите трех толстяков. Табличка в центре намекает на то, что дверь появится, если найдутся все четыре переключателя. Три уже обнаружены, пора искать четвертый. Выходя из комнаты, сверните в проход на востоке. После битвы с тварью вступайте в телепортер перед закрытой дверью. Положите на напольную плиту какой-нибудь черепок и возвращайтесь через телепортер обратно к уже открывшейся двери. Смело оперируйте четвертым переключателем, и стена в двух шагах на северо-запад от лестницы исчезнет.

Постаравшись не попасть под выстрелы ловушек с огненными шарами, бегите к лестнице на северо-западе. Обыщите северную стену рядом с этой лестницей и найдите тайный проход. Спуститесь по лестнице в открытой вами секретной комнате. Шагайте вперед, уложите обоих толстяков и нажмите на переключатель. Не заходите пока на лестницу, ведущую дальше вниз, а вернитесь к той, по которой вы спустились, и ступайте по проходу на юге от нее. Спуститесь по местной лестнице, пройдите на север и избавьтесь от красного червя и рыцаря. Обыщите стену немного восточней тупика и откройте секретный коридор.

Поднимайтесь по лестнице, и попадете в комнату мудреца. Воздействуйте на гигантский гриб. Таким образом завяжется разговор. За информацию, а вернее, за каждый заданный вопрос надо платить энную сумму в золотых монетах. Перед общением желательно сохраниться, а затем восстановить игру, узнав все подробности. Про «Plane of», то есть про различные миры, не спрашивайте — об этом прочтете в книге, что в лаборатории Аларика на двенадцатом этаже. Наиболее важные вещи, которые скажет мудрец:

1) поселившийся в подземелье Аларик встретил духа демона, который захватил его тело и разум. Джетраал разгадал эту тайну Аларика и попытался убить его, за что сам и поплатился,

2) обладатель физической оболочки мага хочет создать портал между адским миром и нашей реальностью. Для этого он создал пять артефактов, точнее, пять статуэток демонов, которые позволят возвести магический портал;

3) уничтожить статуэтку способно только священное оружие, обычно сделанное из кристалла и благословленное верховным жрецом. Оно не может быть применено против живого существа. Существует два наиболее сильных экземпляра: молот «DemonCrusher» и кинжал «SoulSaver»;

4) На самом деле Древних никогда не существовало, а слухи об опасностях подземелья распускались специально, чтобы грабители в поисках сокровищ не тревожили прах некогда правящего короля, который был убит за то, что принадлежал к людоедской секте, обитавшей на верхних этажах подземелья.

Возвращайтесь к лестнице, около которой вы нажали на переключатель и убили парочку толстяков. Поднимитесь по ней. Переключатель не трогайте, а обыщите стену на западе от него. Пробежав в конец секретного туннеля, нажмите на переключатель, чтобы открыть проход рядом с лестницей. Снова нажмите на этот переключатель, а затем мчитесь к лестнице, чтобы нажать переключатель рядом с ней. В новом проходе нажмите на переключатель, расположенный рядом с чьими-то костями. Пройдите на запад от костей и используйте лестницу. Вы попали на ледяной уровень — откройте дверь перед собой и готовьтесь к бою с четверкой рыцарей. Как только с ними будет покончено, доставайте из запасников заклятие See Reality. Если его у вас еще нет, то либо надо нарастить уровень колдовского опыта до трех, либо обнаружить новые рунные камни и вернуться в это место. Итак, вызывайте See Reality, чтобы обнаружить спрятанный колдовским способом древний артефакт, способный остановить пришествие демонов. В северо-восточном углу на ваших глазах появится кристаллический молот. Если при этом у героя работает Identify Magic, то дополнительно сообщится, что сей предмет называется DemonCrusher. Это именно тот молот, о котором недавно рассказывал мудрец. Экипироваться им не удастся, но зато он позднее поможет победить хозяина подземелья — Аларика, вернее, демона внутри него. Возвращайтесь на десятый этаж и спускайтесь по лестнице, рядом с которой вы обнаружили секретный проход к другой.

УРОВЕНЬ 11: Лаборатория Аларика

Следуйте по коридору, пока с восточной стороны не заприметите дверь. Если пройти чуть-чуть подальше на юг, то столкнетесь с оппозицией в виде толстяка и ловушки со стрелами. Не торопитесь спускаться по лестнице вниз, все равно там вам делать нечего. Итак, открывайте деревянную дверь и ступайте в юго-западный угол области. Преодолев сопротивление пауков, подбирайте имущество неудачливого путешественника, который погиб неподалеку от телепортера. Кстати, в небольшой комнате на северо-востоке лежит колечко Ring of Resurrection. Советую подобрать его перед тем, как вступить в телепортатор.

Убейте паука, побродите по катакомбам, чтобы найти зеленый ключ и дверь на северо-востоке. За дверью находится совершенно пустая комнатка. Чтобы продвинуться в ваших приключениях дальше, обыщите северо-восточный угол. Появится тайный проход, который приведет в область, густо заселенную пауками и увешанную липкой паутиной. В центре вы обязательно увидите золотистые наручи. Не берите их, так как это Wristbands of Bad Luck — проклятая вещь, на радость врагам ухудшающая ваши боевые способности.

От этого места шагайте на север, где, открыв дверь, вы повстречаете новый тип противников. Это закованные в броню рыцари; они хорошо переносят удары обычным, то есть не магическим оружием, но плохо сопротивляются волшебным видам вооружения. После их уничтожения наденьте доставшуюся вам металлическую броню взамен старой, более слабой. Идите на север через еще одну деревянную дверь и разберитесь с парой ры-

царей. Зайдите в лабораторию Аларика и тщательно осмотрите ее В письменном столе найдите эликсир здоровья, а в книжном шкафу прочитайте книжку про иные миры и дневник самого Аларика, приподнимающий завесу тайны над его действиями и мотивами. Внимательно прочтите последние страницы этого дневника – в них рассказывается о местонахождении всех пяти статуэток демонов. Из книги, находящейся на этой же библиотечной полке, можно почерпнуть массу ценной информации про иные миры и существа, их населяющие. Что касается третьей книжки, повествующей о различных болезнях, то скажу лишь, что она довольно неинтересна и полностью бесполезна.

Осторожно! Сундук заминирован, поэтому осмотрите его на предмет ловушек, а потом обезвредьте найденную. Содержимое сундука – это в основном еда, если не считать руну «D»: заклятие четвертого уровня Deaths Door и шестого Death у вас в кармане, то есть в волшебной книжке. Выходите из лаборатории Аларика и бегите на восток, а затем на север. Увернитесь от пары огненных шаров и спускайтесь по лестнице вниз

УРОВЕНЬ 12: Владения Антоидов/Вольный торговец

Убейте одноглазого и заходите в дверь. Перед вами шесть переключателей: из них необходимо нажать всего три. Первый ряд к вам – южный, второй – северный, третий – снова южный переключатель. В комнате ничего нет, как и предупреждает табличка. Выходите из помещения и расправьтесь с красным червем. Откройте следующую дверь и уложите трех одноглазых. Подберите золотые монеты и бронзовый ключ. Пройдите на юг до тупика, развернитесь и сделайте несколько шагов на север. Обыскав западную стену, вы обнаружите потайной проход. Откройте его, но пока не заходите – сюда вернетесь позже. Поднимайтесь по лестнице обратно на одиннадцатый этаж. Бегите на юг, а затем до упора на запад. Спускайтесь по лестнице. Убейте одноглазого и пройдите по коридорчику на юг. Соберите золотые монеты, избегая ловушек со стрелами. Теперь от лестницы идите на север. Там откройте дверь бронзовым ключом и пошарьте в сундуках

Аккуратно! Тот, что в центре, заминирован. обыщите и обезвредьте ловушку. Спускайтесь по лестнице на тринадцатый этаж. В комнате на западе лежит умирающий приключенец, а восточная абсолютно пуста. Направляйтесь на юг. В комнате с волшебным колодцем уложите летающие черепа и ступайте на запад, где черепа охраняют красный ключ. Этот ключ откроет дверь на востоке от колодца: забирайте Ring of Regeneration – кольцо, постепенно восстанавливающее жизненную силу героя. Поднимайтесь на двенадцатый этаж, а затем и на одиннадцатый. Бегите к лестнице на востоке и, спустившись по ней, идите обследовать район за уже открытым секретным проходом Откройте дверь на юге, затем вторую такую же. За третьей деревянной дверью героя поджидает голодный Antoid, после встречи с которым мчитесь по коридору на запад. Теперь разберитесь с небольшой бандой этих полумуравьев и в комнате, которую они охраняли, подберите массу полезных вещей: кучки золота, стрелы, доспехи и щит. Выходите в основной коридор и ступайте на запад. Запертую дверь видите? Напротив нее в небольшой нише расположены три напольные кнопки: придавите их, чтобы открыть эту дверь. Зайдя в телепортер, вы окажетесь в маленькой комнатке с волшебным кольцом (Ring of Resurrection) в центре и амулетом около стены. Возвращайтесь обратно. Пройдя еще чуть-чуть на запад, герой попадет в помещение с шестью телепортерами. Войдите в тот, что в юго-восточном углу – остальные никуда не приведут. Теперь прямо до лестницы, ведущей вниз.

УРОВЕНЬ 13: Ледяные пещеры

Очень небольшой уровень, бедный на неожиданности и сюрпризы. Итак, чтобы открыть дверь на востоке, необходимо нажать все четыре переключателя в комнатах на севере и юге. Перед вами два ряда плит по три штуки. Нажмите в первом ряду (западном) южную плиту, а во втором центральную и северную. Шипы уберутся, освободив проход. Теперь идите на север, а затем заверните на запад. Обыщите сундук, а потом деактивируйте ловушку и возьмите золотой ключ. Откройте каменную дверь напротив сундука, затем еще одну. Истребляя рыцарей, продвигайтесь на восток Заметив телепортер, идите на юг Откройте дверь золотым ключом и, разобравшись с противником, спускайтесь вниз.

УРОВЕНЬ 14: Норы красных червей

Этап состоит из четырех квадратных арен, вложенных друг в дружку как матрешки. Обегите коридоры, уничтожая красных червей. Ваша цель – найти пять телепортеров и запрыгнуть в свободное место между ними. Своим весом герой прижмет кнопку, и откроется потайная дверь на противоположном конце уровня. Зайдите во второй квадрат и обойдите местность по периметру. Поочередно войдите в оба телепортера в углах. Они приведут в пару комнатушек, где вашей задачей станет нажатие переключателя и телепортация обратно. Как только оба переключателя окажутся нажатыми, откроется секретный коридор на севере

Зайдите в него и нажмите на все четыре рычага, по одному из каждых углов квадрата. Откроется вход в комнату, охраняемую парой деревянных големов. Если порыться в сундуках, то можно заметить, что они до отказа забиты обычными палицами. Обыщите северную стену и найдите потайной проход. Каменная статуя поменяет ваше оружие на звонкие золотые. Отдайте ей все палицы, и вы станете богаче, намного богаче. Когда управитесь с этой приятной процедурой, спускайтесь на пятнадцатый уровень.

УРОВЕНЬ 15: Камеры пыток

Откройте дверь на севере. Уничтожив летающий череп, попробуйте открыть дверь в конце коридора. Что сделать, чтобы ее отпереть? Шагните пять раз на север и обыщите западную стену. Нажмите переключатель, и дверь откроется. Ступайте на запад и атакуйте одинокого голема. Подберите оставшийся после него золотой ключ и пройдите чуть-чуть вперед, чтобы увидеть еще одну закрытую дверь. Откройте ее золотым ключом и, перепрыгнув через едва видные напольные кнопки (вызывающие целый рой огненных шаров), нажмите все три рычага. Затем еще раз нажмите рычаг в центре и на севере, не трогая южный.

Бегите на восток, откройте дверь, порешите голема – и увидите лестницу, ведущую на шестнадцатый уровень. Однако не стоит торопиться.. Вернитесь на лестницу, по которой вы сюда спустились, и отмычками вскройте дверь на севере. Идите прямо и сверните налево, откройте дверь и пропрыгайте три ряда телепортеров. Это не так трудно, однако, если у вас прыжки не получаются... то в первом ряду войдите в средний телепортер, во втором – в северный, в третьем – снова в средний. Возьмите карточку ВИП. Направляйтесь на восток. Дверь перед вами пока заперта, но к ней можно найти ключ Обыщите местность: в трех комнатушках обнаружите висящих вниз головой убиенных путешественников. В северо-западном углу каждой из этих комнат расположено по одной напольной плите. Прижмите все три, и откроется секретный проход в четвертую комнату с мертвым героем. Возьмите рунный камень – у вас такого еще нет

Неподалеку в комнате лежит зачарованное колечко, Ring of Levitation Кстати, в юго-восточном углу в длинном помещении висят несколько персонажей Ради любопытства прочтите их имена и классы, и в конце этой своеобразной галереи увидите свободное место с именем вашего персонажа рядом с ним! В двух шагах на запад от галереи расположен телепортер. Войдите в него, пробегите по коридору с ловушками и заходите в следующий телепортер. Разберитесь со слизняками и хватайте водный (голубой) ключ. Вернитесь к запертой двери и открывайте ее. Уложите трех големов и возьмите статую «Mazz-Enturrai», лежащую в центре комнаты. Первая статуэтка демонов у нас в кармане. Осталось еще четыре...

Прежде чем спускаться на шестнадцатый уровень, вернитесь к одиннадцатому. Лестницей в западной части уровня мы еще не пользовались. Попав в гости к купцу, наберите у него товаров и не забудьте купить флейту. Очень рекомендую также Ring of Protection и какое-нибудь вооружение из артефактов. Тратьте все деньги до последней монеты – они вам больше не понадобятся. Совершите обратный поход к пятнадцатому этажу, а отсюда ступайте на следующий, шестнадцатый уровень.

УРОВЕНЬ 16: Великое озеро

Вы попали в район с озером посередине. Оно мелководно, и вы вольны бродить по водам максимум по пояс глубиной – утонуть не получится даже при большом желании. Отбивайтесь от черных слизняков и навестите ост-

ровок в юго-западном углу, чтобы пополнить свой золотой запас и перебить людей-муравьев. Пройдите по побережью озера. Запомните свои самые мощные заклинания и максимально вылечитесь. Нажмите на переключатель в самом северо-восточном углу и ждите, когда к вам придет красный демон, Hordling. Он очень опасен, стреляет огненными шарами и чрезвычайно живуч. Советую убить его волшебством типа Death. Пособирайте цветки и восстановите с их помощью магическую энергию. Бегите в центр озера и поднимите лежащую на острове статую «Thar-Yzich». Вот вы достали фигурку и второго демона. Направляйтесь в юго-восточный угол, где откройте дверь. Пройдите через две комнаты на запад (по дороге прихватите магический меч), в третьей поднимите рунный камень. В комнате на юге увидите лежащий без дела топор.

Обыщите западную стену и прижмите напольную кнопку, к которой приведет обнаруженный секретный проход. Обыщите стену на юге и откройте еще один тайный ход. Убейте минотавра, но не поднимайте проклятое кольцо. Спуститесь по лестнице вниз, там разделайтесь с другим минотавром и забирайте белый ключ. Вылезайте наверх. Идите на запад – там исчезла стена, открыв путь к лестнице, ведущей на семнадцатый этаж.

УРОВЕНЬ 17: Лабиринт минотавров

Три дверки на севере можно не открывать... Как правильно намекает табличка, они ведут в комнаты-тупики. Если все же их открыли, то уложите пару минотавров и обыскивайте восточную стену около восточной двери. Найдя секретный проход, следуйте по нему. Теперь вам придется поплутать по запутанному лабиринту минотавров, разбираясь с их хозяевами и двигаясь к юго-западному углу. В этом самом углу обыщите стену и откройте потайной проход. Включите защитные заклинания типа Resist Fire (а лучше, Magic Shield) и, пройдя через ловушки с огненными шарами (их будет много), возьмите статуэтку демона «Ffyr-Artori». Осталось найти еще две фигурки... Осмотрите весь этап, не заходя в телепортеры, хотя ничего плохого они герою не сделают. В северо-западной части уровня вы должны найти тайный ход, обыскав южную внешнюю стену еще неисследованной области. Опасайтесь электрической ловушки, которая может запросто уничтожить персонаж. Не открывайте дверь белым ключом, который вы нашли на предыдущем уровне, а взломайте ее отмычками. Атакуйте в дверном проходе тройку минотавров и спускайтесь на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 18: Владения нежити

Постарайтесь как можно быстрее уничтожить призрак, который охраняет лестницу. Идите в комнату на востоке, где увидите кровать. Теперь шагайте на юг, разберитесь с призраком, и в следующем зале заметите два сундука. Предварительно сохранив игру, найдите и обезвредьте ловушки на них и хватайте рунные камни в общем количестве десяти штук. Если вы старательно собирали рунные камни и на других уровнях склепа, то ваш магический арсенал станет максимально полным, ведь к этому моменту будут обнаружены все двадцать шесть рун.

Еще немного южнее, а затем западнее. Уложите двух призраков, а затем квартет зомби. Открывайте белым ключом дверь на юге: отмычки совершенно бесполезны, а заклинание Unlock отражается враждебной магией. Сразу направляйтесь на восток – на западе ничего, кроме ловушек, нет. Увидев шипы, положите на обе напольные плиты неподалеку какие-нибудь предметы, и они уберутся. Их, впрочем, можно и обойти по коридору чуть севернее, охраняемому ловушкой. Пройдя еще на восток, герой выберется на открытую местность, не стесненную никакими препятствиями. Прыгайте с одной плиты с изображением рожи скелета на другую такую же и старайтесь не попадать на железный пол. Оттуда сразу высовываются костяные руки и начинают активно хватать героя за пятки, таким образом отнимая у него жизненную энергию.

Сохранитесь и свалитесь с узкого моста на юге, если хотите посмотреть короткий мультик. Восстановите игру, наденьте персонажу кольцо Левитации (валялось на пятнадцатом уровне, если кто не помнит) и с мостика над пропастью «парите» на восток. Если упомянутого кольца нет, то придется прыгать по островкам над бездной. В комнатке с ритуальной жертвой разберитесь с обоими призраками и подберите демоническую книгу. Прочтите ее, если хотите узнать некоторые подробности о фигурках демонов и способах их уничтожения. Выходите и ступайте на север, где, открыв дверь в большой холл с саркофагами, уничтожьте всю нежить. Это будет непросто, однако, если вы врубите Hold Time, то методично разберетесь с врагами, которые не смогут даже регенерировать (то есть восстанавливать жизнь) *с течением времени.*

Пройдите в северо-западный угол западной половины помещения, и вас перенесет в комнатку к полубоссу нежити, присматривающему за четвертой статуэткой. После его гибели подберите фигурку «Kiy-Zandimus» и встаньте в юго-восточный угол, чтобы телепортироваться обратно. На севере от комнаты с саркофагами расположены две лестницы на нижний уровень. Спускайтесь по той, что западнее. А затем спускайтесь еще раз.

УРОВЕНЬ 20: Коридоры и артефакт

Этот уровень сугубо дополнительный и никакой смысловой нагрузки не несет. В принципе его можно даже пропустить. Сам он содержит лишь один предмет, причем предмет уникальнейший во всех отношениях. Это сапоги, нейтрализующие пагубное действие раскаленной лавы. Они пригодятся вам, если у вас есть желание безболезненно преодолеть девятнадцатый уровень. Обыщите южную стену, и откроется тайный проход. Уложив вонючку – Stinking Pile, заходите в телепортер.

Бегите в северо-восточную часть доступной области. Откройте дверь и нажмите на оба переключателя, чтобы получить сообщение об открытии двери. В следующей комнате нажмите только западный переключатель. Пройдя в еще одну комнату на западе, воздействуйте только на западный переключатель. В последней, четвертой комнате с переключателями нажмите оба. В западной части уровня открылись два прохода к комнатам с телепортерами. Зайдите в каждый и нажмите в обоих помещениях по переключателю.

На востоке теперь открылись точно такие комнаты с телепортером, ведущие к таким же переключателям, которые вам надо нажать. Теперь на востоке и на западе от телепортера, по которому вы сюда прибыли, открыты два коридора, ведущие в три комнатки с плитами в центре. Прижмите чем-нибудь все шесть плит, и на севере откроется ход к артефакту, ради которого стоило исследовать двадцатый уровень. Это Boots of Firewalking наденьте их, когда решите побродить по лаве. Возвращайтесь на восемнадцатый этаж.

УРОВЕНЬ 19: Огненное озеро

Теперь опускайтесь вниз по другой (та, что восточнее) лестнице, и вы достигнете двадцатого уровня Склепа Древних. Герой попадает в мир раскаленной лавы и огненных духов. Перво-наперво снимите обычную обувь, если хотите ее еще увидеть, и наденьте Boots of Firewalking, если хотите не терять здоровье. Теперь разберитесь с огненным духом и бегите в южном направлении от лестницы. Если вы решили не проходить двадцатый уровень, то вам придется бегать разутым и терять жизнь. В этом случае ручей лавы можно постараться перепрыгнуть, что у вас скорее всего не получится, а можно, невзирая на боль, быстро перебежать.

В этом случае лично я советую включить все же Magic Shield или, на худой конец, Resist Fire и мчаться во всю прыть по лаве. Преодолев первый ручеек, сверните в проход на западе, бегите на запад мимо озера лавы и еще двух раскаленных ручьев. Упершись в стенку, поверните на юг, где за очередным ручьем лавы лежит фигурка демона «Baal-Rruyor». Прошу заметить, последняя из пяти необходимых нам статуэток. В северо-восточной части карты найдите сферу, охраняемую духом огня. Это Orb of Transformation, артефакт, восстанавливающий магическую энергию вашего героя. Бегите к лестнице, что посередине озера лавы, находящегося в центре уровня. Опускайтесь по нескольким лестницам на двадцать первый этаж.

УРОВЕНЬ 21: Обитель ящериц

Откройте дверь на западе, чтобы подобрать свиток. Прочитав его, вы обнаружите, что это смутный набросок какой-то карты. Отпирайте дверь на востоке от лестницы. Вы попали в зал с тремя дверьми. Та, что на севере, приведет к костям. За западной дверью находится небольшое помещение: обыщите его северо-западный угол, если хотите найти проход к телепортеру. Он принесет героя к лестнице, ведущей на двадцать второй этаж. Но торопиться не стоит: лучше пойти на восток, где в зале обнаружится настоящий склад бинтов, эликсиров и подобных приятных мело-

чей. Откройте дверь на востоке и побродите по пещерам ящериц. Когда с ними будет покончено, вступайте в любой из двух телепортеров. оба принесут персонаж в зал с фигурами и лестницей на двадцать второй этаж.

УРОВЕНЬ 22: Приемная Дамы

Взломайте дверь на севере или на востоке и пройдите по извивающемуся коридору. В конце пути табличка поведает о том, что для визита к некой Даме нужен подарок. Немного севернее двери на севере от лестницы (простите за тавтологию) другая надпись говорит о том, что Даме нравятся различные развлечения. Теперь взломайте дверь на юге и бегите дальше. Обыщите западную стену в коридоре на западе от запертой и не поддающейся взлому двери. Нажмите переключатель, находящийся в секретном проходе, и неподалеку на востоке откроется ниша с телепортером

Перенесшись в маленький закуток с дверью, обыщите стены, и найдете три секретных прохода. Тот, что на юге, откроет телепортер обратно из этого места. Секретное место на западе от двери приведет к переключателю, нажав который вы откроете продолжение секретного прохода, что на востоке от двери. В конце этого прохода прижмите напольную кнопку Телепортируйтесь обратно. Зайдите в комнату на западе от лестницы. Помните записку, найденную вами на предыдущем этаже подземелья? Какие-то схемы, набросок какой-то карты... Так вот, на этой бумажке предельно ясно описаны две комбинации включенных и выключенных переключателей, которые надо составить, а затем вступить в конкретный телепортер

Крестиками обозначены переключатели, которые надо нажать, а «галочкой» – те, которые не должны быть опущены. Итак, мысленно с севера на юг пронумеруйте все четыре переключателя. Первый – это самый южный, а четвертый – северный. Нажмите первый, третий и четвертый, не трогая второй. Вступите в южный (обязательно южный, а не северный!) телепортер; пройдите по коридору и нажмите на тамошний переключатель. Возвращайтесь обратно. Теперь сделайте так, чтобы второй и третий переключатели были нажаты, а первый и четвертый вернулись в исходное положение. Заходите в северный телепортер и, пройдя в комнату с переключателем в центре (не нажимайте его!), обыщите стену на востоке. Прижмите напольную плиту в секретной нише и проходите в открывшийся коридор. Нажмите на переключатель у телепортера и заходите в него.

Возвращайтесь к двери, рядом с которой вы нашли три секретных комнаты и прижали кнопку. Она должна открыться, позволив осмотреть новое помещение. Видите статую Дамы? В руках у нее бронзовый ключ.. Используйте флейту и дайте герою доиграть мелодию до конца. В знак восхищения статуя уронит нужный нам ключ. Подбирайте его и возвращайтесь к лестнице. На юге от нее вы уже успели заметить «невзламываемую» дверь. Откройте ее ключиком Дамы и используйте сферу телепортации рядом с табличкой

УРОВЕНЬ 23: Мистик – магический мир

Не удивляйтесь странному интерьеру – герой находится в ином мире, а точнее, в мире магических энергий. Функцию дверей тут выполняют фиолетовые точки, которые открываются так же, как и простые двери Очень рекомендую запомнить как можно больше заклинаний See Reality. Оно позволяет отчетливо видеть ваших противников, призрачных астральных рыцарей. Конечно, можно различать этих рыцарей по мерцанию, но легче потратить немного маны и облегчить себе процесс сражения с ними.

В комнате сразу на юге от сферы телепортации валяется магический топор. Пройдите немного на восток, а затем, как только появится возможность, сверните на юг. Откройте западную дверь и продолжайте движение на юг. Следуйте по коридору, который приведет вас в маленькую комнату с синим ключом. Скорее всего, вы случайно наступите на напольную кнопку, и придется схватиться с пятью рыцарями – отступите в проход, чтобы разделаться с ними поодиночке. Вернитесь по проходу обратно на север, а оттуда шагайте на восток. Сверните в южный коридор, и вскоре окажетесь перед запертой дверью. Отоприте ее синим ключом и тут же применяйте заклятие See Reality, чтобы разрушить магическую иллюзию и обнаружить телепортер перед входом в помещение со сферой.

Зайдите в него, пройдите чуть-чуть на юг и снова примените See Reality. Появившийся телепортер при надобности вернет вас обратно, но пока не вступайте в него, а лучше исследуйте местность. Идите на север, где в центре комнаты под бдительным присмотром охранников лежит Amulet of Protection from Magic. Ни в коем случае не надевайте его, а оставьте лежать в рюкзаке. Входите в южный телепортер, а затем перепрыгните через другой телепортер, чтобы попасть в комнату со сферой телепортации. Используйте ее, чтобы покинуть этот этап.

УРОВЕНЬ 24: Преддверие Тьмы

Новая реальность, но на сей раз не магических энергий, а адских существ. Пройдите на восток и уложите обоих мертвяков. Сверните на юг, заскочите в красную жидкость и нажмите на переключатель. Проход на юг открылся, заходите. Разберитесь с демоном и сверните в комнату на востоке; запомните расположение лестницы на следующий уровень. Вернитесь в зал и двигайтесь на юг, а затем загляните в комнату телепортеров, что восточней. Вам нужен только один – тот, что немного юго-западней самого северного. Все остальные никуда вас не отправят, поэтому можете не экспериментировать. Если вы зашли в нужный телепортер, то окажетесь в уютной комнате с алтарем, подсвечниками и фонтанчиком. Внимательно посмотрите на пол на севере от алтаря – заметите (достаточно трудноразличимую на красном полу) пентаграмму. Поставьте в нее статуэтку демона и используйте легендарный молот Demon-Crusher. Чуть не забыл предупредить – бросать в пентаграмму надо статую именно конкретного демона со своим специальным именем. Ставить надо *последнюю* в списке вашего багажа, затем последнюю из четырех, затем последнюю из трех, и так далее. Для тех, кто ничего не понял, называю очередность разрушения фигурок по имени изображаемого демона: Baal-Rruyor, Kiy-Zandimus, Ffyr-Artori, Thar-Yzich, Muzz Enturai. Вам покажут мультики, демонстрирующие процесс уничтожения статуй. Как только все пять статуэток демонов окажутся вдребезги разбитыми, телепортируйтесь из комнаты. Ступайте к лестнице на следующий этаж Перед этим можете обследовать неоткрытые места. Можете перепрыгнуть через два телепортера на западе от лестницы и сразиться с толпой демонов – правда ничего, кроме очков опыта, вы там не заработаете

УРОВЕНЬ 25: Келья Аларика

Перед тем как спуститься по лестнице на этот уровень, максимально вылечитесь, накопите побольше магической энергии, возьмите в руки лучшее оружие и приготовьте заклинание Hold Time. Только теперь можно опускаться к покоям Аларика Появившись, вы увидите безумного мага и хранителя подземелья в одном лице. Аларик заговорит, изложив горячее желание убить вас за раскрытие его самой главной тайны. Быстро применяйте Hold Time, чтобы «заморозить» четверку железных големов, и бегите мимо Аларика на север. Заверните в один из проходов, вылечитесь, используйте Orb of Transformation и включите Magic Shield. Теперь либо вручную перебейте врагов, пока вы неуязвимы, или применяйте заклятия массового поражения типа Firewall. Учтите, что и Аларик, и железные големы магию переносят очень хорошо, и придется попотеть, поливая их огненными шарами или молниями. Существует и другой вариант, пригодный для персонажей, плохо освоивших магию, но прилично знающих боевые искусства. Поднявшись по лестнице к Аларику, тут же наденьте Amulet of Protection from Magic и кидайтесь на того с любимым топором/мечом/арбалетом. Покончив с ним, выманите големов в узкий проход и поодиночке перебейте несколькими точными ударами После убийства Аларика из него вылетит дух владевшего его душой демона, а на пол упадет Glove of Magic Casting, пентаграммный ключ и Ring of Protection. Ступайте на юг, а затем зайдите в западную комнату с ковром, украшенным мордой чудища, висящими на стенах пентаграммами и столиком с красной книжкой. Обыщите южную стену и откройте секретный проход. Отпирайте дверь пентаграммным ключом и заходите в телепортер. Все остальные телепортеры на этом уровне бесполезны, хотя рядом написано, что они вынесут героя из подземелья... Это была последняя злая шутка безумца Аларика... Вы победили всех врагов и преодолели массу ловушек. Вы заслужили победу – наслаждайтесь финальным мультиком ■

QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO (начало на стр. 28)

На этом ярусе также имеется лифт-платформа около механизма транспортера. Поднявшись на нем, идите вперед до лифта с кнопкой. Спуститесь на лифте и идите направо, вниз по винтовой лестнице в помещение с компьютером. Нажав на клавиатуру компьютера, возьмите красный ключ в открывшейся нише слева и садитесь в лифт, который находится напротив компьютера.

Вы прибыли в уже знакомое вам место (там, где сошли с ленты транспортера). Идите к развилке и прямо в раздвижные ворота.

Пройдите вниз и направо. Перед вами шлюзовые ворота, а рядом «Ekit». Слева от ворот вы увидите небольшое квадратное отверстие в стене. Заберитесь в него – вы попадете в секретное место. Теперь выходите с этого уровня.

Уровень «Waterfront Storage»

Идите прямо и в раздвижную дверь налево. Когда дошагаете до развилки, сверните налево, затем снова налево и в лифт.

Поднявшись, идите вперед, придерживаясь правой стены, пока справа не увидите небольшой проход на склад, где, по-видимому, сложены ящики из всех Quake'ов – так их там много.

Зайдите и шагайте вперед, придерживаясь левой стороны, пока не упретесь в груду ящиков разного размера. Заберитесь по ним наверх и спрыгните на другую сторону. Пройдите между ящиками вперед и снова спрыгните вниз. Следуйте по пути движения вагонетки, а когда она остановится, идите вперед, придерживаясь левой стены, – вы обнаружите лифт.

Поднявшись, идите вперед до развилки. Перед вами будет широкий проход, ведущий к синей двери, сюда вы вернетесь попозже. А пока идите налево, затем снова налево в проход между ящиками, – он приведет вас к комнате, где лежит синий ключ. Взяв его, шагайте к синей двери.

Войдя, поднимитесь в горку и топайте направо к выходу с уровня.

Уровень «Logistics Complex»

Спуститесь вниз на зеленую лужайку и шагайте налево в каменный туннель. Выйдя из него, поверните направо и пролезьте в пролом в стене, который так удачно пробил для вас упавший челнок.

Идите налево в проход, поднимитесь на лифте и шагайте вперед, мимо двери, закрытой решеткой, и двери, закрытой защитным полем. Поднимитесь по лестнице и сразу идите в дверь направо. Коридор приведет вас к двум кнопкам – нажмите их. Это просто кайф – наблюдать за тем, как смертельные лазерные лучи уничтожают ваших врагов внизу, но будьте осторожны – сами не попадите под них, когда будете возвращаться к двери, закрытой решеткой. Нажмите на кнопку, чтобы отключить лазер, и топайте в открывшуюся рядом дверь (где было защитное поле).

Первым делом подберите то, что осталась от ваших врагов. Самое ценное – это голова Tank Commander'a. В одной из камер вы обнаружите треснувшую решетку – разбейте ее и лезьте вовнутрь. Доберитесь до конца прохода и спрыгните вниз. Доплывите до лестницы и поднимитесь.

Вы обнаружите проход – идите в него. В самом конце лестницы, слева, на стене есть кнопка, открывающая дверь. Нажмите ее и пройдите в соседнюю комнату – здесь тоже есть кнопка, которую нужно нажать. Теперь вернитесь к двери, которую вы только что открыли, выйдите и сразу идите направо в проход. Перейдите по мосту на противоположную сторону и двигайтесь вперед в дверь с надписью «Ekit».

Уровень «Waterfront Storage»

Поднимитесь по любому из пандусов и зайдите в комнату, нажмите на клавиатуру компьютера, который здесь находится, и идите в открывшуюся напротив входа дверь.

Перед вами туннель в скале – топайте туда. Дойдя до развилки, сверните направо и шагайте вперед до двери. Спустившись по лестнице, обратите внимание на вентиляционную решетку над полом прямо перед вами. Расстреляйте ее – получите Quad Damage.

Пройдите по коридору до конца и поднимитесь на лифте-платформе. Идите вперед, придерживаясь левой стороны, чтобы не пропустить маленькую лесенку. Спустившись на нижний ярус, отыщите компьютер и нажмите на его клавиатуру.

Теперь вернитесь в коридор. Вы обнаружите открытый проход в вентиляционную трубу. Лезьте в нее и, спустившись по лестнице, расстреляйте красные предохранители справа и слева. Сматывайтесь отсюда как можно скорее. Снова поднимитесь на лифте на верхний ярус и пройдите по нему до конца. Здесь открылась дверь, идите в нее.

Идите вперед до развилки. Сверните налево. Сразу за поворотом, справа, вы увидите кнопку. Нажмите ее, а потом пройдите немного вперед и в открытую дверь. Перед вами грузовой челнок, садитесь в него и отправляйтесь в путь.

Уровень «Tactical Command»

Выйдя из грузового челнока, поднимитесь наверх и нажмите на кнопку с надписью «Alarm», спуститесь и идите в проход.

Топайте все время вперед, пока не увидите лифт. Поднимитесь на нем на второй этаж и шагайте вперед, придерживаясь левой стены до тех пор, пока не увидите слева комнату с кнопкой и дверью, закрытой голубым защитным полем. Нажмите на кнопку, но не выходите в открывшуюся дверь, а вернитесь в коридор и пройдите прямо.

Поднимитесь по винтовой лестнице и пройдите вперед. Перед вами будет открытая дверь. Будьте осторожны, там вас уже ждут. Если хотите, чтобы враги поубивали немного друг друга, суньте только кончик носа в дверь и сейчас же отпряньте назад. Когда все стихнет, продолжите свой путь.

Как войдете в дверь, сразу сверните направо и идите вперед, придерживаясь правой стены, до винтовой лестницы. Поднимитесь по ней и сверните направо. Здесь, в небольшой комнате, лежит компакт-диск. Чтобы получить его, убейте монстров, которые его охраняют. А теперь идите к двери с надписью «Ekit», которую вы видели по дороге.

Уровень «Logistics Complex»

Первым делом садитесь в лифт. Поднявшись, идите вперед, пока слева не увидите проход, вам надо в него.

В большом помещении, слева, есть специальная ниша для компакт-диска, вставьте его туда. Рядом, справа, лестница – поднимитесь по ней. Идите до конца. В небольшой комнате вы увидите компьютер, нажмите на его клавиатуру.

Вернитесь к тому месту, откуда вы начали уровень. Шагайте в проход. Держитесь левой стены и сверните в первую же открытую дверь слева. Отыщите лестницу и поднимитесь по ней. Теперь идите вперед, до конца, пока не наткнетесь на кнопку. Нажмите ее и заберите обратно компакт-диск. Вернитесь на уровень «Tactical Command».

Уровень «Tactical Command»

Спуститесь вниз по винтовой лестнице. Дойдя до развилки, сверните направо и шагайте вперед, придерживаясь правой стены, пока не дойдете до открытой двери с белой светящейся полосой внизу. Зайдите в нее.

Пройдите несколько шагов вперед и сверните в проход направо. Вы увидите лифт. Спуститесь на нем и шагайте по коридору вперед до помещения с синим кристаллом. Слева будет лестница. Спуститесь и отыщите нишу для компакт-диска. Вставьте его и шагайте в проход.

Перед собой вы увидите большую дверь, а справа от нее лифт-платформу. Садитесь в лифт, затем, спустившись, идите в проход налево.

Перед вами развилка. Шагайте направо. Когда попадете в большое помещение, отыщите компьютер и нажмите на его клавиатуру, затем идите дальше. В соседнем помещении нажмите на кнопку. Выйдите отсюда обратно к лифту. Когда увидите перед собой открывшийся проход, топайте в него.

ТРЕТИЙ ЭПИЗОД – Research Hangars

Уровень «Research Hangar»

Спуститесь вниз и пройдите вперед – перед вами кнопка, активизирующая лифт. Нажмите ее и поднимитесь на лифте на второй ярус. Шагайте в проход и топайте все время вперед до двери.

Войдя, поднимитесь по лестнице и идите все время вверх к следующей двери. Пройдя по третьему ярусу до конца, вы обнаружите очередную дверь.

Вы очутились в круглом помещении, заполненном водой. По мостику перейдите на противоположную сторону, выйдите и сверните направо к лифту.

Поднявшись, идите вперед, придерживаясь правой стены, мимо искрящихся обломков до лестницы.Спуститесь по ней и обратите внимание на лифт слева от прохода.



Запомните его, вы сюда скоро вернетесь. А пока идите вперед, до конца и в проход.

Войдя, сразу сверните налево на лестницу. Поднимитесь по ней, снова сверните налево. Там вы увидите проход, идите по нему прямо на искры, и найдете Airstrike Maker. Возьмите его и вернитесь к лестнице. Идите в проход, который находится справа. Вы увидите в полу кнопку, нажмите ее и шагайте к лифту, который вас просили запомнить.

Спуститесь на лифте и зайдите в правую дверь. Вы попадете в помещение, где стоит противовоздушная пушка. Рядом с ней есть место для Airstrike Maker'a, положите его и нажмите на клавиатуру компьютера. Скоро пушечка взорвется, так что уносите ноги.

Поднимитесь на лифте и идите по направлению того прохода, где вы брали Airstrike Maker. По лестнице на этот раз подниматься не надо. Пройдите прямо, затем налево и в дверь. Вы вышли на улицу. Подойдите к краю платформы и посмотрите вниз – здесь есть треснувшая вентиляционная труба. Запрыгните в нее и шагайте вперед на следующий уровень.

Уровень «Waste Processing»

Шагайте по трубе на выход. Сразу поверните налево и идите в соседнюю трубу. Спуститесь по ней до конца. Отыщите кнопку в помещении с лавой. Обратите внимание на дверь, которая находится на другой стороне лавовой лужи.

Вернитесь в трубу и, как только вылезете из нее, сразу сверните налево, пройдите немного вперед и в проход налево.

Перед вами вентиль и два прохода. Если хотите сэкономить патроны, то постарайтесь заманить часть врагов на лазерную защиту, закрывающую левый проход. Запомните вентиль, вы вернетесь к нему позже. А пока идите в проход направо.

Слева от входа вы увидите дверь, закрытую лазерными лучами. Запомните и ее, скоро она вам понадобится. А пока поверните направо, идите вперед до лесенки и поднимитесь по ней.

Шагайте вперед по этажу, пока не обнаружите кнопку справа. Нажав ее, спуститесь вниз и в дальнем углу (от входа) этого же помещения отыщите лифт. Поднимитесь на нем и идите вперед до развилки. Справа будет вентиль, который нужно запомнить, а слева наклонная дорожка, по ней следуйте наверх. Шагайте вперед, пока в конце, в небольшой комнате, не увидите кнопку. Нажмите ее, чтобы отключить лазерную защиту.

Вернитесь к двери, закрытой лазерными лучами, которую вас просили запомнить. Пройдя в нее, слева увидите третий вентиль – запомните и его. Впереди виднеется проход, в который вам надо идти.

Поднимитесь по наклонной дорожке и сразу сверните в проход справа – перед вами реактор. Чтобы включить его, идите налево в лифт. Поднявшись, шагайте вперед до комнаты управления реактором.

Заветная кнопочка находится во второй нише слева от входа. Нажав ее, смывайтесь, иначе смертельная доза радиации прервет раньше времени вашу молодую жизнь. Хотя дозы, которую вы успеете получить, я думаю, хватит для того, чтобы существенно подпортить ваше драгоценное здоровье.

Вы должны не спеша пройтись по уровню и открыть все три вентиля. А теперь идите к лавовой луже, где вы видели дверь (еще в начале уровня). Тут теперь течет чистая водичка, а дверка открылась и ждет вас. Плывите вперед, навстречу новым приключениям.

Уровень «Waste Disposal»

Если вы нырнете в бассейн у входа, то под трубами обнаружите секретное место, где лежит большая порция здоровья.

А теперь идите в проход. Перед вами развилка: дверь слева заперта, так что топайте направо. У очередной развилки снова сверните направо. Дойдите до прохода, закрытого лазерными лучами, и нажмите на кнопочку.

Теперь идите в противоположный конец. Спуститесь на лифте-платформе. Вы увидите кнопку на небольшом возвышении. Нажмите ее, но не торопитесь сходить с возвышения, дождитесь, когда сканер закончит работу. Советую развернуться лицом к противоположной стене, а то вы и сами не заметите, как вас убьют.

Напротив кнопки в стене открылась небольшая ниша. Расстреляйте красный предохранитель, который там находится, и поднимитесь на лифте. Вернитесь к проходу, закрытому лазерными лучами. Улучите момент, чтобы проскочить в него, и в комнате, куда вы попадете, нажмите на кнопку в стене.

Теперь спрыгните вниз и шагайте в правый проход. Пройдя через помещение с люками, поднимитесь по наклонной дорожке, в проход и направо.

Воспользуйтесь ящиками и собственной ловкостью, чтобы забраться наверх. Отыщите кнопку и нажмите ее. Когда контейнер с отходами отодвинется от стены, вы увидите на том месте, где он стоял, лифт-платформу. Воспользуйтесь им, чтобы спуститься.

Идите вперед, обратите внимание на лифт-платформу справа – вы сюда еще вернетесь.

Дорога приведет вас к наклонной дорожке, справа от которой находится дверь с красной подсветкой по периметру. Поднимитесь и садитесь в лифт справа.

Спустившись, шагайте вперед, затем налево или направо до подъема. Пройдите вперед до кнопки и нажмите ее. Из стены выдвинется предохранитель, разрушьте его.

Вернитесь к двери с красной подсветкой по периметру, войдите в нее и нажмите на кнопку. Теперь шагайте к лифту, который находится в хранилище контейнеров с токсичными отходами (просто пройдите вперед, лифт будет слева).

Спустившись, шагайте вперед в проход. Вы в помещении, где контейнеры с токсическими отходами поступают на уничтожение. Справа и слева от рельсов, по которым они движутся, находятся башенки, где за стеклом видны зеленые искры. Расстреляйте стекла.

Теперь вернитесь к наклонной дорожке, поднимитесь по ней и шагайте налево и в проход. Перед вами – открытый вентиляционный люк, из которого вырываются зеленые искры. Придется прыгать в него.

Уровень «Maintenance Hangars»

Вот вас и выдуло на этот уровень. Для начала идите в проход между двумя трубами. Спустившись на лифте, раздолбайте компьютер. Если хотите найти ранец с патронами, то подойдите к бочке, которая стоит напротив компьютера. Над ней, чуть левее, за панелью находится секретное место. Расстреляйте панель (но не заденьте ненароком бочку) и лезьте в тайник.

Вернитесь на улицу. Справа вы увидите дорогу, ведущую наверх. Идите по ней, затем в дверь и вперед по коридорам, пока не увидите слева от себя стеклянные стены. Разбейте нижние стекла и спрыгните вниз. Не забывайте разделываться со своими врагами, иначе лифт к вам никогда не опустится.

Отыщите справа лифт и поднимитесь на нем. Перед вами будет ряд компьютеров, а рядом кнопка. Нажмите ее и шагайте в проход налево. Вы выйдете к двери – это то, что вам нужно.

Пройдите вперед, затем в следующую дверь: вы попали в большое помещение, где справа и слева имеются проходы. Идите направо до комнаты с компьютером, нажмите на его клавиатуру и вернитесь на улицу, к трубам. Люк одной из них открыт, вот и прыгайте туда.

Уровень «Waste Disposal»

Вы вернулись на уже хорошо знакомый вам уровень. Напрягите память и вспомните то место, где на грузовом лифте-платформе стоял контейнер с токсичными отходами (потом вы передвинули его к двери). Бегите туда.

Как видите, двери открыты и ничто не мешает вам войти. Справа и слева имеются проходы, сходите в них и нажмите там на кнопки. Внизу опустится грузовой лифт. Садитесь в него – и вперед...

Уровень «Maintenance Hangars»

Выйдя из лифта, идите налево, затем к движущимся контейнерам и направо к лифту. Поднявшись, пройдите сначала вперед и нажмите на кнопку, а теперь идите к двери. Чтобы открыть ее, нажмите на кнопку рядом.

Вы попали в уже знакомое вам место, можно сказать, почти родное. Идите все время вперед, пока не дойдете до двери с белой подсветкой по периметру (раньше здесь было защитное поле). Зайдите в нее. Поднявшись на лифте, нажмите на кнопку и спускайтесь обратно. Сверните в проход направо.

Перед вами огромный лифт-платформа. Садитесь в него и отправляйтесь вверх. Поднявшись, идите налево в дверь. Шагайте вперед. Когда вы попадете в круглое помещение, пол опустится, а в стене образуется пролом. Прямо напротив пролома находится кнопка, которую вам нужно нажать, чтобы отключить защитное поле у двери. Сделав, идите в дверь.

Вызовите лифт-платформу, поднимитесь на нем, пройдите вперед, и перед вами будет дверь – переход на другой уровень.

Уровень «Research Hangar»

Сразу хотелось бы предупредить игроков. начиная этот уровень, вам лучше всего иметь полный боекомплект, все оружие, которое только сможете отыскать, и побольше здоровья и брони.

Спуститесь вниз и идите в дверь, там вас уже поджидают. Эта летающая гадость способна уничтожить вас в считанные секунды. Помимо пулеметов, она оснащена еще и гранатометом (что, на мой взгляд, хуже всего) и railgun'ом. Может, в запасе есть и еще что-нибудь, но уж извините, в эдакой запарке не разглядел.

Чтобы выжить, используйте особенности данного помещения. Сразу выбирайте оружие покруче, например, BFG10K, и палите в это чудовище без перерыва. Мне лично удавалось уложить монстра с трех-четырех вспышек BFG10K.

Не волнуйтесь: рано или поздно чудовище сдохнет и к вам прибудет самолет, на котором вы, может быть, в недалеком будущем и полетите, а пока прыгайте в квадратное отверстие в полу рядом. Спуститесь по лестнице и садитесь в кабину челнока. «Осторожно, двери закрываются: вы отправляетесь на следующий эпизод».

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭПИЗОД – Munitions Installation

Уровень «Munitions Plant»

Выйдя из челнока, идите налево и в лифт. Поднявшись, шагайте по этажу до конца. Нажмите на кнопку и вернитесь к открывшейся двери

Топайте вперед: мимо прохода, закрытого желтыми лазерными лучами, вниз, налево, мимо красивой высокой двери, направо, затем налево и в горку.

Вы пришли к большому помещению. Дойдите до его конца, увидите шкафчик в стене. Запомните его, сюда вы принесете добытый в поту и крови Antimatter Pod.

А пока идите в дверь, она приведет вас на следующий уровень.

Уровень «Ammo Depot»

Идите прямо в дверь. Поднимитесь по пандусу и сверните налево, шагайте в дверь. Сверните направо. перед вами две двери. Запомните ту, что слева и пока закрыта А сейчас идите прямо.

Спуститесь, идите в дверь слева, затем в следующую и вперед до конца к компьютеру. Нажмите на клавиатуру и идите обратно к закрытой двери.

По дороге обратите внимание на высокий столб, заполненный водой. Подойдите к нему и, когда вода опустится, зайдите внутрь – вы попали в секретную зону. Когда вы покинете ее, на вас будет униформа Строггов и, если вы будете вести себя тихо (не будете стрелять), то можете смело ходить между врагами, не боясь, что они вас узнают.

Дойдя до двери, вы увидите, что она открыта. Зайдите и шагайте по коридору до развилки. Сверните направо и зайдите в дверь. Напротив входа вы увидите дверь, закрытую красными лазерными лучами. Спуститесь вниз и нажмите на кнопку. Что, не получилось? Так-то! Нужно отыскать Security Pass Но здесь есть еще одна дверь – идите в нее.

Топайте по коридору вперед, придерживаясь правой стены, чтобы не пропустить кнопку в небольшом закутке справа. Нажмите ее. Напротив этого закутка, на подъемнике, висит ящик. Встав под него, вы увидите трещину в днище. Выстрелите в нее, и вам на голову из тайника свалится Quad Damage. Теперь продолжайте свой путь. Справа будет проход – вам туда.

Шагайте вперед и в дверь. Справа находится лифт, а впереди виднеется дверь. Это переход на уровень Munitions Plant, куда вам и нужно вернуться.

Уровень «Munitions Plant»

Итак, путь вам преграждают лазерные лучи. Идите направо и расстреляйте последний ящик (слева от второго прохода, закрытого лазерными лучами). За ним находится предохранитель, уничтожив который, вы откроете себе проход.

Ура! Получилось, ну так вперед – в лифт. Имейте в виду, что вас уже поджидает наверху грозный монстр, так что подготовьте соответствующее оружие и примите порцию здоровья, если оно у вас не в порядке.

Поднявшись, шагайте вперед до поворота направо, вам туда.

Спуститесь по лестнице и шагайте по коридору вперед, пока не дойдете до комнаты с компьютером. Нажмите на его клавиатуру и топайте в проход налево Здесь в комнате вы обнаружите кнопку. Нажав ее, немного подождите (секунд 20), пока вокруг Security Pass не исчезнет защитное поле.

Хватайте Security Pass в охапку и бегите на уровень «Ammo Depot». Чтобы попасть туда поскорее, вернитесь к повороту (куда вы свернули в начале уровня, когда поднялись на лифте) и сверните направо. Пройдите вперед, и вот она – желанная дверь.

Уровень «Ammo Depot»

Пройдите немного вперед, спуститесь к развилке и шагайте налево в лифт. Спустившись, вы окажетесь в уже знакомом вам месте. Вернитесь к двери, которая закрыта красными лазерными лучами. Нажмите кнопку, чтобы снять защиту, и шагайте в открывшийся проход.

Здесь тоже развилка. Сначала сходите налево, нажмите там на клавиатуру компьютера. Затем шагайте направо. Зайдите в проход с красной подсветкой по периметру.

Перед вами лифт, поднимитесь на нем. Справа будет еще один лифт. Поднявшись, шагайте налево к компьютеру и нажмите на его клавиатуру. Спуститесь и сразу поверните направо. Подождите несколько секунд.

В стене откроется небольшая ниша, где лежит энергетический куб. Возьмите его и шагайте дальше. В центре ромбовидного механизма находится Antimatter Pod (что-то вроде небольшой бомбочки, окрашенной в черно-желтые полоски), возьмите его.

Уровень «Munitions Plant»

И вот вы снова здесь. Помните шкафчик, о котором говорилось раньше? Подойдите к нему, а дальше все произойдет само по себе. Не забудьте только забрать бомбочку обратно.

Вернитесь к высокой красивой двери, теперь она открыта. Зайдите в лифт. Спустившись, нажмите сначала кнопку на стене слева, и откроется ниша в стене. Вставьте туда энергетический куб. Теперь нажмите кнопку напротив Спустившись по ступенькам, вы увидите готовую к путешествию гондолу. Садитесь в нее и отправляйтесь в путь...

ПЯТЫЙ ЭПИЗОД – Widow's Lair

Уровень «Widow's Lair»

Выйдя из гондолы, пройдите в дверь – все, ловушка захлопнулась. Обратного пути нет Теперь только вперед, а точнее, вниз. Мягкой посадки вам!

Слышите лязганье? Это тяжелая поступь дамочки, с которой вам сейчас предстоит сразиться. Палите в нее из чего-нибудь мощного, но имейте в виду, что оружие должно по возможности бить без перерыва, чтобы не давать монстру опомниться и нанести удар по вам. В принципе, сгодится и примитивный пулемет, главное – бить метко и в упор Учтите, эта гадина раскидывает вокруг себя пауков, которые страшно мешают. Используйте столбы, чтобы укрываться от ее ударов. Постарайтесь не особо расходовать снаряды мощных видов оружия, эта тетенька – еще цветочки, а вот ягодка появится вскоре после того, как вы разделаетесь с этой особой.

Итак, вы ее убили. Паучки тоже канули в лету Небольшая передышка. Пробегитесь по залу – может быть, остались какие-нибудь снаряды – и ждите. Из больших ворот появится оно...

Перед вами гигантский паук Да, такого монстра вы еще не видели. Помимо того что это существо раскидывает вокруг пауков, беспрерывно поливает все вокруг огнем из Plasma Beam, палит из Rail Gun'a, оно еще и выбрасывает присоску, как Parasite В общем, все прелести жизни вам обеспечены. Теперь выбирайте оружие помощнее и палите беспрерывно, чтобы обезопасить себя на первое время от массированной атаки и не дать монстру напустить пауков. Когда он ослабнет, добейте его из BFG10K.

Зайдите в двери и поднимитесь на лифте. Ходить в трубу, которая находится справа от лифта, не советую, а вот лучше топайте вперед и, например, в левый проход. Дойдя до зала с вращающимся механизмом, пройдите его по периметру и шагайте в проход.

Слева будет дверь, закрытая синим защитным полем, а справа проход, в котором мерцает свет – вам сюда. Зайдя, вожмитесь в левую стенку, чтобы не свалиться ненароком, и при вспышках света продвигайтесь вперед к кнопке. Нажав ее, идите к двери, закрытой защитным полем, она теперь открыта. Зайдите и отыщите лифт справа; поднявшись, пройдите вперед к компьютеру и смотрите финальный мультик ■

DOMINION: STORM OVER GIFT 3 (начало на стр. 26)

Plant как основную строительную площадку.

Энергостанция (Power Plant)
Броня – 750 hitpoints.
Цена – 10 чел., 300 ед. мат.
Апгрейд – 40 чел., 1.200 ед. мат.
Броня после апгрейда – 1.075 hitpoints.

Это строение будет обеспечивать вашу базу энергией. После апгрейда количество вырабатываемой энергии увеличивается в четыре раза. При заражении строения выход энергии уменьшается вдвое и взрываются все близстоящие маяки.

Дополнительных функций нет.

Центр клонирования (Colony)
Броня – 600 hitpoints.
Цена – 20 чел., 450 ед. мат.
Апгрейд – 40 чел., 900 ед. мат.
Броня после апгрейда – 900 hitpoints.

Это здание будет обеспечивать вас одним из видов ресурсов – людьми. Каждый такой центр может содержать сто человек (выше этой отметки количество людей не будет подниматься), однако вы можете построить несколько – так и плодиться будут лучше. Кстати, после апгрейда скорость размножения увеличивается вдвое. Заражение вирусом приводит к тому, что вновь появляющиеся автоматчики, гранатометчики и киборги переходят под контроль заразившего игрока.

Дополнительных функций нет.

Завод (Refinery)
Броня – 1.600 hitpoints
Цена – 70 чел., 1.500 ед. мат.

С помощью этого строения вы будете добывать второй вид ресурсов в игре – материал. Но материал этот вырабатывается не из воздуха. Вам необходимо найти специальную скважину, над которой поднимаются зеленоватые испарения, и установить построенный завод на нее. В случае заражения здание начинает отдавать половину добытых ресурсов заразившему игроку.

Дополнительных функций нет.

Штаб (Headquarters)
Броня – 1.600 hitpoints.
Цена – 40 чел., 1.500 ед. мат.
Апгрейд – 20 чел., 750 ед. мат.
Броня после апгрейда – 2.400 hitpoints.

Аналог радара в других подобных играх. Кроме того, апгрейд этого строения дает доступ ко всем оружейным фабрикам и к пулеметной башне. Если здание заражено, то появляется эффект «тумана войны».

Дополнительных функций нет

Роботосборочная фабрика (Armor Plant)
Броня – 1.600 hitpoints.
Цена – 50 чел., 3.000 ед. мат.
Апгрейд – 25 чел., 1.500 ед. мат.
Броня после апгрейда – 2.400 hitpoints.

Дает вам возможность строить двуногих роботов. Заражение ведет к тому, что вновь появившиеся роботы будут оснащены лишь 50 % брони.

Дополнительных функций нет.

Танковая фабрика (Weapons Plant)
Броня – 1.600 hitpoints.
Цена – 25 чел., 2.000 ед. мат.
Апгрейд – 12 чел., 1.000 ед. мат.
Броня после апгрейда – 2.400 hitpoints.

С помощью этого строения вы получите доступ к танкам и ракетным башням. Заражение приведет к тому, что вся танковая техника будет оснащена 50 % брони.

Дополнительных функций нет.

Авиационная фабрика (Propulsion Plant)
Броня – 1.600 hitpoints.
Цена – 75 чел., 5.000 ед. мат.
Апгрейд – 37 чел., 2.500 ед. мат.
Броня после апгрейда – 2.400 hitpoints.

Это строение теоретически дает вам возможность строить летающие объекты, но, не построив Hover Pad, вы так и не сможете это делать. Заражение так же отражается на летающих юнитах, как и заражение танковой фабрики на танках.

Дополнительных функций нет.

Фабрика шасси (Chassis Plant)
Броня – 1.600 hitpoints.
Цена – 100 чел., 4.000 ед. мат.
Апгрейд – 50 чел., 2.000 ед. мат.
Броня после апгрейда – 2.400 hitpoints.

С помощью усовершенствованной подвески вы сможете строить многоногих роботов. Заражение приводит к уменьшению брони этих юнитов вдвое.

Дополнительных функций нет.

Полупроводниковая фабрика (Semiconductor Plant)
Броня – 1.600 hitpoints.
Цена – 25 чел., 2.000 ед. мат.
Апгрейд – 12 чел., 1.000 ед. мат.
Броня после апгрейда – 2.400 hitpoints.

Эта фабрика дает возможность строить техников, мосты, а также самую мощную оборонительную башню – мезонную. Заражение приводит к взрыву всех построенных расой мостов и невозможности их производства в будущем.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СТРОЕНИЯ

Их общие команды. Autorepair – автоматическая починка; Sell – продать строение.

Маяк (Umbilical)
Броня – 750 hitpoints.
Цена – 5 чел., 100 ед. мат.

Вы, наверное, заметили, что нельзя строить что-либо на большом расстоянии от энергостанций. Происходит это потому, что энергетическое поле имеет определенный радиус. И вот, чтобы не строить большого числа энергостанций, вы можете заменить их на эти маяки. В случае заражения маяк взрывается.

Дополнительная функция Show Range – посмотреть радиус действия энергополя.

Энергетический столб (Energy Beacon)
Броня – 1.000 hitpoints.
Цена – 3 чел.а, 400 ед. мат.

Самое простое защитное сооружение, с помощью которого вы можете защититься энергетическими стенами. Заражение приводит к отключению этих стен.

Дополнительных функций нет.

Пулеметная башня (Autocannon Tower)
Броня – 500 hitpoints.
Цена – 50 чел., 1.500 ед. мат.

Это строение оставляет двоякое впечатление: с одной стороны, у него самый большой радиус стрельбы и небольшая цена, а с другой – маленькая убойная сила и слабая броня. В общем, для уверенности ставьте хотя бы еще одну такую же башню, а лучше ракетную или мезонную. Но строить пулеметные башни нужно обязательно – это единственное средство для борьбы с артиллерийскими установками, одним из любимых наступательных юнитов компьютера. Заражение этой, да и любой из двух следующих башен приводит к тому же эффекту, что и заражение энергетического столба.

Дополнительные функции и команды у всех трех башен одинаковы: Show Range – посмотреть радиус стрельбы, Stop – прекратить огонь.

Ракетная башня (Rocket Tower)
Броня – 650 hitpoints.
Цена – 75 чел., 3.000 ед. мат.

Не особо нужная вещь. Стоит заниматься строительством этих башен лишь до появления Semiconductor Plant.

Мезонная башня (Meson Tower)
Броня – 800 hitpoints.
Цена – 100 чел., 4.500 ед. мат.

Вот это – «выбор профессионала». Вражескую технику за секунды рубит в капусту. Есть только два недостатка – стреляет она недалеко и довольно медленно. А что касается цены, то башня того стоит

Мост (Bridge)
Броня – 1.000 hitpoints.
Цена – 15 чел., 1.000 ед. мат.

Что тут сказать – мост, он и в Африке мост. Заражению не поддается и особых приказов и функций не имеет

Телепортер (Telepad)
Броня – 900 hitpoints.
Цена – 15 чел., 200 ед. мат.

Структура, способная заменить Main Plant. Обладает строительной функцией. С его помощью вы можете чинить технику. Кроме того, есть несколько миссий, где телепортер используется только по прямому назначению – для перемещения юнитов неизвестно куда. Юниты, заехавшие на зараженный вирусом Telepad, самоуничтожаются.

Особые функции: Primary Build Pad – установить Telepad как основную строительную площадку, Repair Pad – установить Telepad как ремонтную площадку.

Взлетно-посадочная площадка (Hoverpad)
Броня – 800 hitpoints.
Цена – 100 чел., 4.000 ед. мат
Апгрейд – 50 чел., 2.000 ед. мат
Броня после апгрейда – 1.600 hitpoints.

Количество этих строений напрямую влияет на количество ваших летающих юнитов. Каждый из них нуждается в такой площадке, а сама она может нести не более одного «самолета». Основная задача этих строений – перезарядка ваших аппаратов, а после апгрейда площадка может также восстанавливать броню подстреленных юнитов. В случае заражения здание теряет эти две способности.

Дополнительная функция – Upgrade.

Примечание: в последующих двух разделах характеристики юнитов разных рас различны. Для сокращения объема приведены характеристики юнитов человеческой расы, а характеристики у других рас определяются на основании раздела «Расы» относительно людей. В скобках приведены названия юнитов у разных рас в той последовательности, что и в разделе «Расы».

СОЛДАТЫ

Это ваши самые первые бойцы, составляющие костяк армии в начальных миссиях, но и потом, в более поздних заданиях они будут вам очень полезны.

Общие функции и команды солдат: Guard – охранять выбранный объект; Patrol – патрулировать по заданному маршруту; Hold Position – удерживать выбранную позицию; Withdraw – выйти из боя; Scatter – приказ рассыпаться по местности (для групп); Stop – остановиться.

Автоматчик (ABR Cadet, Guard, Drone, Raider)

Броня – 100 hitpoints.

Цена – 1 чел., 150 ед. мат.

Самый простой юнит, представляющий реальную силу только в начальных миссиях, однако даже в более поздних миссиях не стоит забывать об этих ребятах, как о хорошем прикрытии для танков и роботов. Обладает неплохой скорострельностью, довольно быстро бегает, зато у него маленький радиус стрельбы, да и убойная сила оставляет желать лучшего.

Особенные функции и команды. Crawl – лечь, Kneel – сесть, Stand – встать, Show Range – посмотреть радиус стрельбы

Гранатометчик (Xeno Bazookaman, Heavy Guard, Heavy Drone, Heavy Raider)

Броня – 100 hitpoints.

Цена – 1 чел., 200 ед. мат.

Парень с большой пушкой, но он не так уж крут, как может показаться. Бегает гранатометчик явно медленнее Майкла Джонсона, да и заряжает оружие долго. Зато радуют его дальнобойность и убойная сила. Особенные функции и команды такие же, как у автоматчика.

Киборг (PHV, Powered Guard, Powered Drone, Powered Raider)

Броня – 200 hitpoints.

Цена – 1 чел., 500 ед. мат.

Вот это уже кое-что. Парень умеет далеко и метко стрелять из двух своих лазерных пушек, защищен неплохой броней, правда, довольно медленно передвигается. На киборгах установлена взрывчатка, т. е. они могут самоуничтожиться в любой момент.

Особенные функции и команды: Detonate – взорваться, Detonate at Unit – взорваться у выбранного объекта, Show Range – посмотреть радиус стрельбы.

Командир (Commander, Guard Leader, Drone Leader, Raider Boss)

Броня – 100 hitpoints.

Цена – 1 чел., 600 ед. мат.

Тот же автоматчик, только гораздо лучше стреляет. Кроме всего прочего следует сказать, что в игре есть несколько миссий, где вам ни в коем случае нельзя терять своего командира.

Особенные функции и команды: Crawl – лечь, Kneel – сесть, Stand – встать, Show Range – посмотреть радиус стрельбы, Thumper – перевести оружие в другой режим стрельбы, в котором оно наносит гораздо больший ущерб.

Техник (Engineer, Technoid, Infestor, Android)

Броня – 50 hitpoints.

Цена – 12 чел., 400 ед. мат.

Его главная задача – подсаживать вирусы в строения врага (после выбора представителя этого вида попробуйте подвести курсор к вражескому зданию – он приобретет форму шара) и захватывать зараженные или обесточенные строения (курсор принимает вид опускаемого и поднимаемого флага). О последствиях подсаживания вируса в разные здания читайте выше (см. «Основные и вспомогательные строения»). Сам солдат оружия не носит, двигается довольно медленно и легко убивается, так что старайтесь прикрывать своих техников и отстреливать чужих

Особых команд не имеет.

БОЕВАЯ ТЕХНИКА

Эта категория юнитов представляет собой основную часть ваших наступательных отрядов. Однако сюда входят не только заурядные танки и роботы, но и особые, специализированные юниты.

Общие функции и команды для наземной боевой техники (функции и команды для бомбардировщика и воздушного транспорта смотрите в соответствующих разделах): Guard – охранять выбранный объект; Patrol – патрулировать по заданному маршруту; Hold Position – удерживать выбранную позицию; Withdraw – выйти из боя; Scatter – приказ рассыпаться по местности (для групп); Stop – остановиться.

Разведчик (Recon, Sentinel, Scout, Explorer)

Броня – 84 hitpoints

Цена – 6 чел., 200 ед. мат.

Невооруженная легкая машина, основная задача которой – разведка. Однако благодаря своей скорости она может выполнять также и заманивающую функцию. Вообще же – вещь бесполезная.

Особенные функции и команды Recon – разведывать (разведчик срывается с места и едет в неизведанные районы).

Танк (Medium Tank, Battle Tank, Hive Attacker, Light Cannon)

Броня – 300 hitpoints.

Цена – 25 чел., 1.000 ед. мат.

Обыкновенный танк, довольно неплохая боевая единица. Скорость, огневая мощь и броня сочетаются в нем почти идеально. И цена на этот шедевр вполне земная. Короче – отличное наступательное и оборонительное оружие.

Особенные функции и команды: Detonate – взорваться, Detonate at Unit – взорваться у выбранного объекта, Show Range – посмотреть радиус стрельбы.

Самоходная артиллерийская установка (Breach Maker, Mortar, Hive Destroyer, Heavy Cannon)

Броня – 150 hitpoints.

Цена – 25 чел., 1.000 ед. мат.

Очень интересный юнит. Средняя скорость и крайне слабая броня компенсируются очень высокими характеристиками стрельбы: большой дальностью и впечатляющей мощностью снаряда. Дальше нее стреляет, пожалуй, только пулеметная вышка. Никогда не следует оставлять САУ без прикрытия.

Особенные функции и команды такие же, как у танка.

Бомбардировщик (Hover Bomber, Assault Hover, Wasp, Fighter)

Броня – 120 hitpoints.

Цена – 100 чел., 4.000 ед. мат.

Не очень хорошая штука. Вот если бы броня была получше, тогда цены бы ему не было. А так сбить бомбардировщик не составляет особого труда. Правда, за один заход звено таких бомбардировщиков легко уничтожает среднего робота, а благодаря огромной скорости бомбардировщик может легко уйти от погони. Лучше всего охарактеризовать его так – хорошее средство для быстрых ударов по слабо защищенным объектам противника.

Функции и команды. Show Range – посмотреть радиус стрельбы, Stop – прекратить атаку.

Воздушный транспорт (Hover APC, Guard Carrier, Drone Pod, Transport)

Броня – 300 hitpoints.

Цена – 100 чел., 4.000 ед. мат.

Классная вещь! Транспорт обладает хорошей скоростью, неплохой броней. Оружия не несет, да и не очень оно нужно. Служит в основном для доставки техников в тыл врага, что позволяет совершать разные диверсионные действия. В отличие от предыдущей боевой единицы, он способен приземляться не только на свой Hoverpad.

Имеет только одну команду Return to Pad – вернуться на Hoverpad.

Боевой робот малого класса (Hunter, Invader, Hornet, Battle Trek)

Броня – 400 hitpoints.

Цена – 50 чел., 1.500 ед. мат.

Двуногий робот довольно больших размеров. Передвигается довольно медленно, зато далеко и хорошо стреляет, да и «завалить» его не очень просто. Неплохо действует в связке с танками и артиллерийскими установками, отвлекая на себя огонь противника и нанося ему изрядный урон.

Особенные функции и команды такие же, как у танка.

Боевой робот среднего класса (Stalker, Ravager, Mantis, War Walker)

Броня – 500 hitpoints.

Цена – 50 чел., 1.500 ед. мат.

Не отличаясь от предыдущего робота ценой, он все же несколько выгоднее смотрится на поле боя. Во-первых, он лучше вооружен, правда, его ракетные установки медленно перезаряжаются, во-вторых, лучше защищен. И все равно без танков и пехоты не особо долго будет сопротивляться.

Особенные функции и команды такие же, как у танка.

Боевой робот большого класса (Dreadnought, Titan Crawler, Queen, Colossus)

Броня – 1.000 hitpoints.

Цена – 100 чел., 4.000 ед. мат.

Огромный робот с большим количеством ног. Имеет много хороших качеств – он обладает толстой броней, вооружен тяжелой пушкой, аналогичной той, что установлена на мезонных башнях, кроме всего прочего может перевозить солдат. Правда, стоит отметить и два недостатка: большую стоимость и очень маленькую скорость передвижения и разворотов.

Особенные функции и команды такие же, как у танка.



Передвижной телепортер (Telerig, Telepod, Migrator, Transmat)

Броня – 1.000 hitpoints.

Цена – 50 чел., 3.000 ед. мат.

Довольно интересный юнит. Он не несет никакого оружия и обладает небольшой скоростью, правда, оснащен мощной броней. Однако с его помощью вы можете хорошо помотать нервы противнику. Стоит найти небольшую лазейку в его тыл и разложить эту штуку – и вы можете строить ваши войска прямо под боком у врага.

Особенные функции и команды: Deploy/Retract – разложить/собрать. Кроме того, в разложенном состоянии обладает функциями: Primary Build Pad – установить телепортер как основную строительную площадку.

ОРИГИНАЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

У каждой из рас имеются свои особые виды техники. Все они имеют одинаковые характеристики, а именно:

Броня – 150 hitpoints;

Цена – 75 чел. и 8.000 ед. мат.

А также одинаковые функции и команды:

Guard – охранять выбранный объект; Patrol – патрулировать по заданному маршруту; Hold Position – удерживать выбранную позицию; Withdraw – выйти из боя, Scatter – приказ рассыпаться по местности (для групп), Stop – остановиться.

Каждая из четырех машин не слишком быстро передвигается и разворачивается. Различия касаются только их внешнего вида и способов ведения борьбы.

Humans: произведение их высоких технологий называется X-Tech или M-Cat и представляет собой огромную железную кошку. Имеет на вооружении пушку, выстреливающую сгустками вещества, на некоторое время замораживающего любые механизмы врага так, что те не могут двигаться и стрелять.

Darkens: вооружились очень интересным и полезным средством – Cloaker'ами. Они выстреливают в дружественную боевую технику (кроме разведчиков) каким-то составом, что делает их невидимыми до того момента, как те начинают вести огонь. После этого «пелена» пропадает.

Scorps: приготовили своим соперникам небольшой сюрприз. Их оригинальный юнит называется Digger – это транспортник, но не наземный или воздушный, а подземный. Дело в том, что с помощью дополнительной команды Dig (что означает «Рыть») вы можете отправить этот юнит в любую точку разведанной местности, причем весь путь он проделает под землей. Может перевозить пять солдат.

Mercs: помните, в старой доброй Dune 2 у клана Ordos был очень интересный танк, чем-то заражавший вражеских солдат, причем они на короткое время переходили на вашу сторону вместе со своей боевой техникой. Так вот Widow Maker, внешне похожий на травяного паука, очень напоминает этот танк. Правда, его оружие действует только на боевую технику, зато она переходит под ваш контроль до конца миссии.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Компьютерный интеллект устроен так, что при вашей неудавшейся атаке сразу же начинается атака на вас, из чего следует сделать следующие выводы: первый – надо защитить тылы и второй – не спешить и как следует готовиться к каждой атаке.

В наступлении нужно максимально использовать возможности юнитов: например, танки и роботы довольно долго расправляются с пехотой, а дешевые автоматчики быстренько ее расстреливают. Зато пехота не может воевать против башен. Тогда на пулеметные башни отправляем средних и тяжелых роботов, а ракетными и мезонными пусть займутся артиллерийские установки. Однако, если приходится идти в лобовую атаку, то ничего лучше танков и легких роботов не придумаешь – они и двигаются быстро и проворно, и стреляют неплохо. Из всего этого видно, что необходимо совмещать плюсы и минусы разных видов войск и ставить перед каждой группой конкретные боевые задачи, а не пихать войска куда попало – так вы только деньги потеряете и на себя атаку навлечете.

Кстати, даже дурацкий разведчик сможет быть полезным, если использовать эту особенность AI. Предположим, где-то стоит и очень мешает группировка врага, а у вас на базе много скучающих башен. Тогда вы берете разведчика и с безразличным видом катаете вокруг врага. Ему эта наглость надоедает, и он начинает стрелять, ну а вы быстренько сматываете удочки и направляетесь в родные пенаты. Группа противника бросается за вами и напарывается на башни. Через минуту наблюдаем воронки и лужи крови.

Еще один совет – ворвавшись на вражескую базу, сначала уничтожайте все энергостанции, маяки и основную фабрику.

Теперь немножко об обороне. Наилучшую защиту для вас обеспечат соединенные энергетическими стенами башни. Причем опять же у разных башен свои особенности. Как уже говорилось, Autocannon Tower стреляют дальше всех, правда, отнимают мало hitpoint'ов и не пробивают броню средних и тяжелых роботов. Meson Tower бьют недалеко и редко, но зато наносят большой урон, а основную опасность для них представляют артиллерийские установки из-за большого радиуса стрельбы. Тогда ставим две эти башни рядом и получаем, что пулеметы легко отстреливают гаубицы, а мезонная пушка разбирается с тяжелой техникой. И все в этой ситуации будут довольны.

Да, чуть не забыл: старайтесь, чтобы энергостены перекрывали все подходы к базе; если нужно, стройте Energy Beacon'ы. Не забывайте включать всем защитным сооружениям функцию Autorepair, а то не успеете оглянуться, как у вас после уничтожения какой-нибудь башни возникнет дыра в обороне, и в нее тут же полезут вражеские войска.

Напоследок поговорим об экономике. Старайтесь всегда превзойти противника по количеству добываемого материала. Сделать это можно тремя способами. Первый – построить много заводов. Второй – уничтожать слабо защищенные заводы противника. И третий – если в округе нет свободных скважин, чтобы сделать первое, или мало средств для воплощения второго, можно построить техников и, аккуратно проведя или провезя их в тыл врага, заразить его заводы. Каждый из способов подходит для каждой отдельной миссии, так что решайте сами, как будете добиваться превосходства. Что же касается второго вида ресурсов – людей, то здесь все проще: вы строите несколько центров клонирования (для уверенности – четыре и больше) и делаете каждому апгрейд, после чего о проблеме нехватки рабочих рук можно забыть.

HUMANS

Миссия 1 – Day Break

Приветствую вас, лейтенант. Вам предоставляется шанс проявить себя как настоящего командира, способного выиграть для людей эту войну, а не спровоцировать своим провалом отправку в штаб на бумажную работу.

Итак, ваша миссия: вы должны уничтожить базу Scorp'ов, не потеряв при этом полевого командира (Commander). База противника расположена к юго-востоку от места высадки.

Сразу после начала миссии начинайте строить свою базу. Вы имеете доступ к строениям: Main Plant, Power Plant, Colony и Refinery, кроме этого можете производить вспомогательные строения: Umbilical и Energy Beacon, а также выращивать солдат ABR Cadet и Xeno Bazookaman.

С помощью ваших начальных сил вы сможете отбиться от первой волны нападающих, затем сразу же начинайте производить солдат обоих видов. Когда состряпаете приличную армию (человек по пятнадцать каждого вида), не забыв при этом про тыл, начинайте атаку. Но не стоит идти в лоб, под огонь башни.

Двигайтесь сначала на восток – там будет находиться вражеский завод. Уничтожьте его и находящийся рядом маяк, и поле отключится. Идите на юго-запад, и выйдете как раз к энергостанциям врага. Уничтожьте их, а потом и всю базу.

Миссия 2 – Eastern Front

В этой миссии вам придется разобраться с несколькими довольно сильными группировками врага. Если быть точным, то их семь. Шесть группировок включают в свой состав пять-шесть пехотинцев и один танк (каждая), а в седьмую входят два танка и один легкий робот. Это самая опасная группа, и находится она ближе к северо-восточному углу карты. Кроме всего этого враг будет изредка получать подкрепление, так что будьте готовы.

После высадки начинайте отстраивать базу так, как вы это делали в первой миссии. Теперь у вас есть еще одно строение – Headquarters, а также солдат PVH и машина Recon. Не лишним будет построить забор с помощью Energy Beacon'ов. Вообще, действовать надо быстро.

Сколотите себе приличную армию человек из двадцати пяти гранатометчиков и штук семи киборгов. Гранатометчиков уложите на землю, чтобы при передвижении ваш отряд двигался с одинаковой скоростью (да и стрелять они будут получше), и вперед!

Миссия 3 – Hive Leader

Это довольно сложная миссия. С помощью ограниченного контингента войск вам

необходимо уничтожить вражеского командира, находящегося в транспорте Queen.

Начинаете вы в юго-восточном углу карты. Не торопитесь вперед, а чуть-чуть подождите – к вам подойдет подкрепление в виде легкого робота и четырех артиллерийских установок. На последние выпадет особая задача в миссии, так что берегите их.

Объединяйте войска в группу и двигайтесь на северо-восток. Там, около леса, вы уничтожите небольшую группировку врага. Далее двигайтесь на запад, но не по самому краю карты, а ближе к оврагу, иначе наткнетесь на целую батарею Meson Tower'ов. Миновав лес, вы увидите еще одно плато, протянувшееся на юго-запад. Там, наверху, находится база противника. Артиллерией снимите охрану и займитесь самой базой. Главное – уничтожить все энергостанции.

После этого можете спокойно заняться лесной группировкой противника. Здесь, кстати, расположен вражеский Telepad – цель командира-путешественника. Вскоре появится Queen в сопровождении довольно сильного конвоя (три танка и пехота разных мастей). Но не пугайтесь, вам дадут подкрепление: сначала две САУ и одного Hunter'а, а затем еще пять артиллерийских установок.

Устройте на врага засаду в том месте, где единственная дорога подымается из каньона и поворачивает к лесу. Пусть вся артиллерия стреляет по транспортнику, а остальные отстреливают конвой. Кстати, к конвою может присоединиться довольно мощный робот Mantis, что сильно усложнит вашу задачу – придется перевести огонь парочки Breach Maker'ов на него. После уничтожения Queen миссия закончится.

Миссия 4 – Heavily Leader.

Да, тяжелой выдалась третья миссия! Но и в этой не стоит особо расслабляться. Вам предстоит отбить атаку на полуразрушенную базу, восстановить ее и уничтожить противника.

Сразу после начала миссии бегите к базе, на которую нападают небольшие силы врага. При поддержке башен вы легко уничтожите нападающих. Быстренько восстанавливайте базу, отстраивайте уничтоженные строения, если это необходимо.

В этой миссии у вас появятся для строительства такие строения: Weapons Plant, Armor Plant, Autocannon Tower и Rocket Tower, а также солдат Commander и боевые машины: Medium Tank и Hunter.

С помощью пулеметных вышек перекройте подходы к базе и, когда каждая щель будет заткнута, начинайте строить армию. Вам понадобится около пяти роботов, десяток танков и двадцать пехотинцев.

После того как накопите нужное количество войск, направляйтесь на восток – там у края карты находится база врага, а чуть севернее – группировка, которая придет на помощь своей базе при вашем нападении.

По идее, серьезных проблем у вас не будет, однако северная группировка может застать вас врасплох. Если не удастся первая атака, не волнуйтесь – еще одной такой же группы будет вполне достаточно для полного уничтожения врага. Да и добытых ресурсов хватит еще и не на такую армию.

Миссия 5 – Captives!

Даркены захватили группу земных солдат вместе с командиром. Вам предстоит освободить их и отослать через телепортер, потеряв по дороге не более одного из них.

Телепортер у вас уже есть. Остается только построить базу, разгромить врага и провести нужных солдат к себе. В этой миссии у вас появятся несколько новых строений (Semiconductor Plant, Meson Tower, Bridge) и юнитов (Engineer и Breach Maker).

Быстро отстраивайте базу и защищайте ее на северном направлении – оттуда скоро последует атака. Вообще же враг расположился на востоке и севере – там у него две базы. Нужные вам солдаты находятся на восточной.

Все можно сделать очень легко и довольно быстро. Стройте робото-танковую армию из двадцати штук, добавьте к ним побольше разных солдат. Теперь по узкому нижнему проходу ведите эту армаду на восток, затем на север, и вот перед вами на горе нужная база. Быстренько расколошматив там все, берете командование над пленными солдатами на себя и под конвоем ведете к себе в телепортер. И делов-то, смешно даже!

Шестая миссия – Too Much, Too Soon

Самое подходящее название для этой миссии. Вам предстоит обеспечить своим отступающим войскам проход к Telepad'у, расположенному в северо-восточном углу карты, не допустив уничтожения более двухсот солдат, и попутно разобраться с врагом.

Вообще говоря, все дело происходит на большой реке типа нашей Волги. На берегах располагаются ваша база и Telepad, а на островах, соединенных мостами, обосновались даркены. Они будут всячески мешать отступлению, которое начнется очень скоро.

Так что быстренько отстраивайте базу до того момента, когда у вас появятся танки. После этого как можно быстрее создайте группу хотя бы из четырех танков и дополните ее пехотой. К этому моменту бегущие танки должны разведать хотя бы один остров. Отправьте туда свою группу быстрого реагирования. Разобравшись с башнями на одном острове, переезжайте на следующий. Исследование покажет, что с него есть два выхода по мостам: на север и на запад. Взорвите северный, так как он ведет на остров с базой противника. Уничтожьте всех врагов на островке, где вы сейчас находитесь.

Теперь будем делать хитрый маневр. Настройте много энергостанций, а потом с помощью Umbilical'ов постройте у того места, где был вражеский мост, несколько башен, соединенных между собой энергополями. Теперь можете спокойно восстанавливать мост. Кстати, неплохо бы здесь же построить еще один Telepad и сделать его основным производителем, чтобы не гонять далеко технику.

Начинайте создавать армию. Вам понадобится очень много войск. Три-четыре последовательные атаки по пять-шесть роботов и десять танков с пехотой должны увенчаться успехом. Когда разделаетесь с основной базой, постройте мост на маленький остров и отправьте пару танков – они разберутся.

Миссия 7 – Too Close For Combat

Вполне заурядная миссия. Вам предстоит отстроить базу и уничтожить врага в этой области. Для начала замените все Energy Beacon на что-то более значительное, например, на ракетные башни. Стройте все возможные строения и делайте апгрейд всего, что только можно

В этой миссии у вас появится робот Stalker. Он очень поможет вам.

База врага расположена на юго-западе, на вершине горы. Противник имеет три завода. Два из них находятся на базе, а вот с третьим вы можете легко разобраться. Он находится на севере, за рекой. Его охраняют две башни и несколько юнитов. Лучше всего сразу пожертвовать несколькими танками или роботами и покончить с ними, зато противник будет получать на треть меньше материала.

Кстати, если вы хотите, чтобы «деньги» рекой текли в ваш карман, то можете построить еще три завода рядом со своей базой – скважины находятся на северо-западе, западе и юге от вас. Правда, вам придется очистить эти зоны от вражеских солдат и подкрепления, которое сразу устремится им на помощь. Не забудьте защитить заводы!

Создав мощную производственную базу, начинайте копить армию. Лучше не мелочиться и настроить побольше (штук по девять) роботов обоих видов и танков с артиллерийскими установками. Не забудьте про дешевую пехоту. Теперь можно двигаться вперед. Помните, что Stalker'ы не боятся пулеметных выстрелов, а значит, ими надо уничтожать пулеметные башни.

Миссия 8 – Titan Crawler

Опять придется уничтожить даркенов. Их база находится в северо-западном углу карты. От вас их территорию отделяет река лавы, через которую перекинуты два моста – один примерно в центре карты, другой чуть севернее.

В этой миссии вы получаете возможность строить Chassis Plant, а также роботов X-Tech и Dreadnought.

У врага же появятся огромные Titan Crawler. Два из них находятся в юго-западном углу карты и один на базе.

Действуем как обычно – строим все возможные строения и производим все апгрейды. Потом нужно немного защитить базу – враг не будет сильно доставать вас.

Если захотите увеличить прибыль, то к северо-западу от вас есть еще одна скважина.

Теперь можно начинать строить армию, а она вам понадобится приличная. Не рассчитывайте уничтожить врага с первого раза, а лучше сделайте так: постройте большую армию (штук по двадцать всех видов наступательной техники, двух-трех X-Tech и пехоту), разделите ее на два отряда. Подведите эти отряды к двум мостам, а потом одним из них атакуйте базу. Если все будете делать правильно, то уничтожите большую часть охраны. Главное – уничтожить башни, расчистив таким образом путь для второй группы, которая закончит дело.

Миссия 9 – Fall Back Spring Forward

Переговоры с мерками не привели к нужному результату, и теперь именно они станут вашими главными врагами

В этой миссии вам необходимо уничтожить все вражеские Main Plant. Их у него че-



тыре – два на большой базе на северо-западе и по одному на двух маленьких базах на юге и юго-западе. Ничего нового в этой миссии вам не дадут.

В самом начале разведайте местность вокруг и постройте базу. Когда получите возможность возводить мосты, перекиньте один на остров к северу от вас – там находится скважина.

Действуйте по старому плану – постройте все и копите армию. Не забудьте защитить базу. Когда решите, что войск достаточно, то двигайтесь на юг – сначала стоит уничтожить две маленькие базы, а затем заняться главной. С первыми двумя проблем не будет, но вот с третьей... Подгоните поближе к ней свой Telerig и стройте технику в нем, чтобы не тратить время на передвижения. Постоянно атакуйте, и вы добьетесь своего.

Миссия 10 – Fireteam

Вы все ближе к главной цитадели мерков. В этой миссии вам придется разгромить их большую базу. Она находится на юго-востоке и занимает примерно одну восьмую карты. У вас появятся Propulsion Plant, Hoverpad и Hover Bomber.

Командование советует вам разбить свою базу в центре карты, там, где находится небольшой обелиск, построенный древней цивилизацией. Пожалуй, стоит прислушаться к этому совету. Аккуратно проберитесь в это место и постройте базу. Постарайтесь как можно быстрее построить Semiconductor Plant и сразу защищайтесь мезонными и пулеметными башнями – за приехавшим разведчиком скоро последуют более серьезные войска.

Перекиньте через лавовую реку мост – там находятся три скважины, а на маленьком острове, к югу от первого, есть еще одна.

Теперь стройте все строения и начинайте копить армию. Не особо рассчитывайте на бомбардировщики – ваши Hoverpad'ы еще нельзя апгрейдить, т. е. они не смогут чинить самолеты, следовательно, их без труда будут сбивать. Единственная безопасная мишень – отдельно стоящие артиллерийские установки. Хотя, если у вас много материала, вы можете провести небольшую диверсию – взорвать завод противника, находящийся на самом юге карты, чуть к востоку от островка со скважиной. После этого собираете большую армию и берете врага числом.

Миссия 11 – Hell's Kitchen

Осталось совсем немного, и победа скоро будет за вами. Вашим войскам необходимо расчистить путь на восток через узкий каньон, настолько круто защищенный, что рот сам по себе открывается от изумления. В конце каньона, в юго-восточном углу, находится основная база врага.

Стройте свою базу и не очень волнуйтесь о ее защите – максимум, что может прислать враг, это звено бомбардировщиков. С этой миссии вы можете строить дополнительные Main Plant, а также Hover APC.

Когда построите все, что можно, стоит провести маленькую диверсию. Разведайте северную гряду скал, и вы увидите, что там имеется небольшая брешь в обороне противника. Постройте воздушный транспорт и двух техников и отправьте их через эту брешь наверх. Там высадите техников и самолетом возвращайтесь на базу.

А бравых железных парней ждет грязная работа террористов. Двигайтесь по северному краю карты на восток и найдите вражеский завод. А теперь заразите его!

После этого вам придется сделать очень необычный маневр: у самого западного края северной гряды стоит ракетная башня и маяк. К востоку от них есть еще один маяк. Строим еще троих техников, сажаем их в ветеранский транспорт и запускаем его в ту же дырку. Там уничтожаем способом заражения одинокий маяк, и электричество будет отключено. Теперь быстро строим маяки внизу – около той самой ракетной башни. И что же теперь? А очень просто – техники спокойно захватывают маяк и башню. Таким образом вы получаете возможность строить войска наверху, что существенно облегчит вашу задачу и позволит вести атаку на совершенно неожиданном для врага направлении.

Кстати, вам понадобится очень много ресурсов. В каньоне есть еще две скважины. Также можно сказать, что вражеские орудия не дотреливают до середины каньона, т. е. у вас есть небольшой коридор безопасности.

Миссия 12 – All Uphill

Последняя миссия. Пустите напоследок скупую мужскую (или обильную женскую) слезу и приступайте.

Враг расположился на двух полуостровах, соединенных мостами. Один из них ведет к вам. К востоку от вас находится первая база – она небольшая, зато северо-восточная укреплена как нельзя лучше. А что вы хотели – последняя миссия! В общем, в ней все просто – нужно полностью уничтожить врага.

Вначале разведайте местность вокруг – скважина находится на юге. Там и стройте базу. Ничего нового не появится – вы уже все изобрели. Слегка защитив свои владения, стройте армию, да не простую, а очень большую. Точно сказать, сколько войск вам понадобится, невозможно, но явно очень много.

Комбинируйте воздушные и наземные атаки, и враг падет перед вами. Первой по пути уничтожьте восточную базу, а затем следуйте на север.

И напоследок, если понадобятся дополнительные ресурсы, то на вашем полуострове есть еще две скважины – на северо-востоке и юго-востоке (для сравнения – у врага в этой миссии пять заводов).

DARKENS

Миссия 1 – Naked

Играя за эту расу, вы впервые оказываетесь на поле сражения, чтобы выполнить стандартное задание со стандартным количеством строений и юнитов. Цель – уничтожить противника.

Ваши войска расположены между горами, что дает вам возможность отгородиться от внешнего мира энергетическим полем. Постройте свою базу, а именно: строения (Main Plant, Power Plant, Colony, Refinery) и инфраструктуру (Umbilical, 3 Energy Beacon) таким образом, чтобы энергополя прикрывали все подходы к вам. Стройте солдат – Guard и Heavy Guard.

Свою атаку начните с северо-запада, там находится завод противника. Его будут охранять кучка солдат и один танк. Взорвав этот завод, вы немного облегчите себе задачу. У противника будет уже не два завода, а один, это уравняет ваши шансы на победу в этой миссии.

По пути к основной базе (она находится на юго-западе) вам встретится множество машин-разведчиков. Неумение стрелять еще ничего не значит, а вот умение давить значит многое. Эта неприглядная машинка раздавит половину вашего войска и даже фарой не моргнет. Следовательно, берите гранатометчиков побольше. Они должны сыграть решающую роль в этой миссии.

Миссия 2 – The Promised

Вы высадились на этой Богом забытой земле, чтобы вернуть своего Guard Leader'a на базу. От противника вас прикрывает горный массив. В этой миссии у вас появится Headquarters, а также новый вид солдат – Powered Guard и машина – Sentinel.

База противника находится на юго-западе. Нужный вам лидер находится в самой северной части базы. Он окружен энергетическим полем, поэтому, пока вы его не отключите, уничтожив Energy Beacon, он не сможет сделать ни шагу. Дорогу к базе будут охранять солдаты. Приготовьтесь: нападая кучами, они могут нанести существенные потери вашей армии. Появившийся Sentinel облегчит вашу задачу не только в разведке, но и в нападении. Пускай он не умеет стрелять, зато умеет давить.

Поставьте вашу армию недалеко от базы противника и пятью-шестью Sentinel'ами «продавите» дорогу к базе, а потом быстро подводите основные войска и взрывайте все на своем пути. После этого просто приведите Guard Leader'a на базу. Наверное, это лучший способ пройти эту миссию.

Миссия 3 – Silencer

В этой миссии вам предстоит заразить вирусом вражеский Headquarters (HQ). Повторяю: не взорвать, а заразить.

От внешнего мира вас отделяет горный массив. Но будьте осторожны, не стройте здания очень близко к горам, так как вражеские киборги и гранатометчики быстренько воспользуются этим.

База противника находится на юго-западе, ее прикрывают несколько башен (в основном пулеметные, однако есть и ракетная). Headqareters находится в самой южной части базы. Кроме того, в северо-западном углу есть завод.

В этой миссии у вас появится новое строение – Weapons Plant, защитные башни Autocannon Tower, Rocket Tower, солдат Guard Leader и боевая машина Battle Tank.

Перед атакой укрепите базу башнями, желательно ракетными. Выманите побольше юнитов на ваши оборонительные укрепления. Теперь постройте штук восемь танков и пехоты и двигайте всю группу на запад от базы (естественно, в обход холма). Уничтожив две башни, идите на север и взорвите завод. Затем вашей целью станет Main Plant, но если и это вы уничтожили, то путь к Headqarters открыт. Не забудьте проверить близлежащие территории, вдруг там остались солдаты.

Миссия 4 – The Long Road

В этой миссии вам предстоит уничтожить противника, и поверьте, это будет нелегко.

База противника, находящаяся на северо-западе, будет просто ломиться от юнитов. Вход будут охранять несколько башен и куча танков. Большинство из них нападет на вас уже минут через пять после начала миссии

Вашу базу частично прикрывает горный массив. В процессе строительства у вас появятся строения (Armor Plant, Semiconductor Plant), солдаты (Technoid), инфраструктуры (Bridge) и боевые машины (Invader).

Построив и укрепив базу, форсируйте реку и найдите скважину на западе, куда лучше довести энергию и построить завод. К югу от вашей базы также имеется скважина.

Атаковать вас будут не только с севера, но и с юго-запада. Там дожидается своего часа куча солдат и танков. При первой же вашей атаке на вражескую базу они бросятся к вам. Поэтому состряпайте армию из роботов с танками и солдатами и уничтожьте их. Расчистите северную дорогу к базе и скопите еще одну приличную группу. Теперь атакуйте врага остатками первой группы, затем с востока нападайте основной, второй.

Миссия 5 – Cold... To Cold

В этой миссии вам необходимо уничтожить враждебно настроенных людей.

Вы расположились на острове, соединенным с островами противника мостами. Все мосты будут прикрыты несколькими башнями.

В этой миссии у вас появится идеальное средство для обороны – Meson Tower, а также новая боевая машина – Mortar. Но к сожалению, Meson Tower будет и у противника, и не в единственном экземпляре.

База противника находится на юго-западе. На соседнем острове находится вражеский завод; уничтожив его, вы лишите людей трети добываемых материалов.

Но сначала разберитесь со своим хозяйством. Перво-наперво постройте базу, исследуйте свой остров и захватите скважину. Теперь скопите небольшую армию и переправьтесь на другой берег. Там уничтожьте мост на запад и захватите две скважины.

Пришло время разобраться с южным заводом. Взорвите его и застройте скважину. Восстановите мост на западный остров, прикрыв его башнями, и скопите силы для решающего удара. Когда это станет возможно, атакуйте.

Миссия 6 – Dry As The Desert

И опять на вашем пути встали люди, и опять их нужно уничтожить.

Места для строительства базы очень мало, горный массив практически окружил вас. У вас будет один небольшой проходик, поэтому ни в коем случае не закрывайте его. Экономьте место, оно тут дороже золота.

В этой миссии у вас появится Telepad (в Infrastructure), а также боевая машина Telepod.

У противника будет две базы (одна основная, которая находится в юго-восточном углу, а другая накопительная, она находится на юге от вашей базы), а также два незащищенных завода – один в северо-восточном углу, второй у основной базы противника. С основной базы на накопительную будут постоянно поступать различные юниты.

Разведайте местность на востоке и на юго-западе от вас – найдете две скважины, которые стоит захватить. Старайтесь пока не попадаться врагу на глаза. Стоит вам только уничтожить один вражеский юнит, и с накопительной базы к вам прибежит и приедет толпа солдат и танков Копите силы и развивайтесь

Первой желательно уничтожить накопительную базу и завод в северо-восточном углу, а потом от него идти к основной базе.

Миссия 7 – Protection Be Theirs

Вы оказались на этом пустынном острове, чтобы, как и в предыдущих миссиях, разобраться с гнусными людишками.

На острове вы абсолютно одни.

Сначала вы имеете доступ только к двум скважинам для завода: одна рядом с вами, а другая в противоположной стороне островка

Противник находится на соседнем, западном острове. У него будет столько башен, что вы устанете вставлять обратно вылупившиеся глаза.

В этой миссии у вас появится средний робот Raveger. А у противника появятся Hover Bomber'ы, которые будут терзать вас своими налетами всю миссию.

Но не рвитесь особо вперед, а позаботьтесь о мощной экономической базе. Для начала постройте базу и займите две скважины. На восточном острове есть еще две совершенно ненужные врагу скважины. Переправьтесь туда и прикарманьте их. Копите силы для удара по врагу. Мост придется построить вам. Как только сделаете это, сразу же укрепите башнями. Отправьте на тот берег приличную группу танков и роботов с солдатами, и все будет в порядке.

Сначала разберитесь с заводиком чуть севернее от переправы, затем займитесь самой базой. На юге у противника расположены энергостанции, прикрытые башнями. Там этих станций больше десятка, так что уничтожьте их в первую очередь. А потом уж поднимайтесь на холмик и разделайтесь с вражинами. Как говорил Косой из фильма «Джентльмены удачи»: «Все, кина не будет! Электричество кончилось».

Миссия 8 – Cornered Prey

И опять вам придется уничтожить противника. Вы расположились за горным массивом. Поблизости будет только две скважины для завода. В этой миссии у вас появится новый завод Chassis Plant и два вида боевой техники – Cloaker и Titan Crawler.

Противник расположился на юго-западе. По сравнению с прошлой миссией, он будет намного слабее. Вход на базу охраняет большое количество башен различной крутизны.

Вас будут атаковать небольшие отряды солдат, поэтому для защиты построенной базы четверки башен вполне хватит. Но сделать это все желательно побыстрее. Захватите еще одну скважину на юге. Теперь постройте немного роботов и разберитесь с несколькими вражескими группировками на западе и юго-западе. Не заходите слишком далеко, главное – найти две скважины. Застолбите их за собой.

Теперь вашей целью будет уничтожение вражеского завода посередине западной границы карты. На это не потребуется много сил, как, впрочем, не заставит вас сильно волноваться завод на юге. Главное – предварительно защитить ваши заводы на этом берегу реки Покончив с заводами, принимайтесь за основную базу.

Миссия 9 – Icy Insects

В этой миссии противник предлагает вам потягаться с ним количеством материалов Это будет не так-то просто, потому что у противника двенадцать заводов, а у вас максимум четыре Так вот, вам для успешного прохождения миссии нужно уничтожить все вражеские заводы.

Вы расположились на северо-востоке. Рядом будут находиться только две скважины. Ничего нового в этой миссии не будет.

Заводы противника расположены в центре карты, а база – на западе от этой сверхпромышленной зоны. Заводы будут охранять башни, а также прибегающие с базы юниты. Атаковать базу будет последнее На ее территории расположено такое же количество башен, что на территории около заводов. Но вот что плохо: башни располагаются кучками, а не разбросаны по всей площади. А уничтожить базу стоит для успокоения ваших напряженных игроманских нервов

Но до этого еще далеко, пока будем только развиваться. Постройте базу и обеспечьте ее защиту. Теперь создайте отряд для борьбы с пехотой и медленно продвигайте его на запад, попутно подводя энергию. Уничтожьте врага в лесочке, захватите скважину и быстренько постройте башни. Так же продвигаемся на юг, только главную линию обороны нужно построить между каньоном, где расположена промышленная область противника, и озерцом Захватите две скважины на востоке и юго-востоке. Теперь к краю обрыва подведите артиллерийские установки и постреляйте все, что можно.

Пришло время заняться базой. Создайте армию и нападайте, затем плавно переходите на заводы.

Миссия 10 – Burst Their Bubble

Вы оказались на необитаемом острове, отгороженном от прочего мира рекой лавы.

В этой миссии вам предстоит просто уничтожить противника.

Ваш остров не очень большой, поэтому экономно расходуйте под строительство этот клочок земли. Оставьте побольше места для моста, рядом с ним нужно будет построить пару башен. К югу от вас расположен небольшой остров, на нем есть скважина.

В этой миссии у вас появятся: строения – Propulsion Plant; инфраструктура – Hoverpad, боевые машины – Assault Hover База противника расположена на северо-западе.

Постройте свою базу и захватите вышеозначенную скважину. Теперь постройте со своего основного острова мост на запад Там на холме находятся две скважины (подъем на холм расположен дальше на западе)

Начините копить силы для удара К вражеской базе есть два пути: первый – сначала на запад, а затем на север мимо озера лавы, второй – сначала на север, а потом на северо-запад по маленькому проходу между двумя озерами. Однако подобраться к ней будет очень трудно, потому что оба пути хорошо укреплены. При попытке прорыва вы встретите большое количество башен и юнитов Идеальным было бы атаковать сразу с двух направлений, чтобы потом зажать врага в клещи, но на это потребуется больше времени, сил и средств. Если вы не захотите этого делать, то лучше идите по первому пути, но не забывайте о группе, перекрывающей второй путь.



Стоит сказать, что на вас периодически будут налетать вражеские бомбардировщики. Будьте готовы дать им отпор, иначе приличная часть выработанных материалов пойдет на починку зданий, а не на покупку армии.

Миссия 11 – Hostage

В этой миссии вам предстоит вернуть своего General'а на базу.

General будет находиться на острове чуть к востоку от места высадки, но пробраться на этот остров будет нелегко, т. к. туда нельзя построить мост, да и находится он довольно далеко и неизвестен вам в начале боя.

Приступим! Начните строить базу, но учтите, что строительного пространства будет много, только это будет узенькая полоска. Эта самая полоска идет кругом по всей карте, прерываясь только на севере от вас.

В этой миссии у вас появятся строение – Main Plant (дополнительно) и боевая машина Guard Carrier.

Застраивайте скважины заводами и развивайте экономику. На другом конце этого колбасообразного острова вы сможете построить мост на остров, где находится база противника. Перед этим скопите армию и перекройте всё башнями.

Вражеская база находится в самом центре острова на двух холмах. Она укреплена множеством башен, поэтому разбить ее будет нелегко. Но не увлекайтесь: в Headquarters противника вирус, потому это строение ни в коем случае уничтожать нельзя, а надо лишь захватить. Как только сделаете это, обнаружите General'а. Стройте Telepad и Guard Carrier. Привезите General'а на базу и отправьте в телепортер.

Миссия 12 – No Room To Hide

Миссия сразу же начнется с атаки на вас. Отбейте ее и быстренько начинайте чинить и строить базу. Под постоянным давлением противника сделать это будет нелегко.

На ваш холмик есть три подъема: на северо-западе, на северо-востоке и на юго-западе. Напротив первых двух расположены небольшие строительные базы противника, а напротив третьей – основная. С них-то и будут совершаться налеты.

Постарайтесь как можно быстрее обезопасить себя со всех сторон и начать копить силы. В первую очередь разберитесь с северо-восточной группировкой. Сделав это, подведите туда энергию. Через реку можно построить мост – на другой стороне находятся три скважины. Их следует захватить. Но не слишком увлекайтесь экспансией на юг – можете нарваться на неприятеля, а это вам пока не нужно.

Сделав все это, принимайтесь за северо-западный район. Там на двух островках расположены небольшая база (примерно как та, что вы уже уничтожили) и два завода. Уничтожьте их.

Теперь вам предстоит разбить небольшую группу, находящуюся между юго-западным холмом (где находится главная база врага) и озером, в которое впадает река.

Сделав это, отступите и готовьтесь к последнему удару. Собрав сильную армию, двиньте ее к холму и поднимитесь наверх, затем двигайтесь на запад. Первым под вашу горячую руку попадется одинокий завод. После его взрыва продвигайтесь дальше на запад, там обнаружите базу врага. Уничтожьте ее.

SCORPS

Миссия 1 – Skeleton Crew

Вы оказались в пустыне брошенными на произвол судьбы. Итак, примемся за работу. В этой миссии вам надо уничтожить базу противника с помощью ограниченных сил.

Объедините солдат в группу, оставив только Infestor'а, и направляйтесь на северо-запад, там находится Power Plant и кучка солдат. С ними вы справитесь легко, но будьте осторожны: с основной базы прибежит еще несколько человек, они уж точно доставят вам немало хлопот. Разберитесь с электростанцией и идите на юг, на основную базу. Перед ней будет стоять башня, но не пугайтесь ее, без энергии она вам не страшна. Взорвите башню и все остальные строения, и вы завершите миссию.

Миссия 2 – Round About

В этой миссии вы должны уничтожить противника.

Сразу же разведайте скважину и отстраивайте базу. Вам доступны: строения – Main Plant, Power Plant, Colony, Refinery, Headquaters; инфраструктура – Umbilical, Energy Beacon; солдаты – Drone, Heavy Drone, Powered Drone; боевые машины – Scout.

Обязательно отгородитесь с помощью энергетических стен.

База врага находится посередине карты. Пройти туда можно двигаясь либо на запад, либо на север. В любом случае на своем пути вы встретите башню. Но на севере еще находится сильная группа с роботом малого класса. Поэтому выбирайте первый путь. Башню атакуйте только киборгами.

Попав на базу, вы сразу наткнетесь на энергостанции. Уничтожив их, вы лишите врага большей части энергии. Двигайтесь между строений, уничтожая только юниты и энергостанции. Найдите башню и взорвите ее. Затем займитесь другими строениями. Взорвав все строения и убив солдат, прочешите северную часть карты и уничтожьте оставшиеся войска.

Миссия 3 – Queen's Arrival

Задание стандартное – уничтожить вражеские постройки и юниты.

У вас появится много новинок: Weapons Plant, Autocannon Tower, Rocket Tower, Drone Leader, Hive Attacker.

Скажу сразу – скважину на юго-востоке забудьте сразу. Она хоть и богата ресурсами, зато обстановка в этом районе небезопасная – враг слишком близко.

Начинайте строить базу на севере. Не пугайтесь, что рядом нет скважины для завода, она появится через несколько секунд. Однако запасы настолько малы, что вам понадобится еще хотя бы один завод. Разведайте плато на юге – и найдете ту самую нужную вам скважину.

База противника находится на востоке от вас. Она расположена между гор. Путь к базе только один: через каньон на юго-восток, затем на северо-восток. Да и он будет хорошо защищен башнями и солдатами.

Хорошенько защитите свою базу и продвигайтесь по каньону. Очень желательно будет захватить скважину на развилке каньона. Здесь же постройте еще одну линию обороны. Пришло время для решающего удара. Собирайте танки и солдат и двигайтесь на базу.

Миссия 4 – Queen Awakens

Итак, вы приземлились на обледенелой равнине, чтобы в который раз полностью разгромить противника.

В этой миссии у вас появится два новых строения – Armor Plant и Semiconductor Plant, солдат Infestor и робот Hornet. Кроме того, вы научитесь строить мосты. Противник расположился на северо-востоке.

Начинайте развиваться, но не забывайте и о защитных сооружениях, враг частенько будет присылать вам небольшие отряды. Подойти к нему можно с суши (в обход с севера) и с воды (построив мосты на одном из островов на реке). Лучше атаковать с суши: хоть этот проход и закрыт башнями, но все равно по нему будет легче пробиться к базе, чем с воды.

Вооружитесь Hornet'ами с Hive Attacker'ами и двигайтесь на север. Разгромите оборонительную линию противника и постройте свою. Теперь скапливайте силы для удара по заводу противника, находящегося чуть к юго-востоку на берегу реки. Уничтожив его, вы уравняете количество добываемых вами и компьютером материалов. Теперь соберите действительно крупную группу и нападайте на базу на востоке от места, где был завод.

Миссия 5 – Sand Castles

Итак, вы снова на поле боя. Ваша цель в миссии – уничтожить вражеский Headquaters и заводы. У вас появятся башня Meson Tower и боевая машина Hive Destroyer.

База противника расположена на юго-востоке, а Headquaters находится к северу от нее.

Разведайте местность на востоке от вас и найдите две скважины. Начните строить базу. Закройте подход между двумя холмами к базе несколькими башнями, желательно пулеметными и мезонными. Сделав это, вы можете спокойно развиваться дальше.

Двигайтесь разведотрядами еще дальше на юг. Там, между холмов, вы найдете еще одну скважину. Ее тоже захватите, но не забудьте прикрыть башнями.

Теперь перейдем к выполнению заданий. Первым стоит выполнить приказ относительно заводов. Их два, и находятся они на основной базе, к востоку от южной скважины. Два прохода туда прикрывают башни и войска. Постарайтесь скопить армию покрепче, обязательно включите в нее артиллерийские установки, и вы без особых проблем справитесь с укреплениями, да и самой базой тоже.

После окончания этой «разборки», возьмите небольшой «отпуск». Спокойно скопите силы и уж потом двигайтесь к Headquaters. Для полного удовлетворения уничтожьте всю северную группировку противника до последнего автоматчика.

Миссия 6 – Snowstorm

В этой миссии вам снова предстоит уничтожить Merc'ов. У вас появляются Telepad и Migrator. В Telepad'е можно чинить тяжелую технику.

Гнусные Merc'и находятся на северо-востоке, северо-западе и юго-западе. Все три базы хорошо укреплены, поэтому вы не сможете быстро разбить их.

Как всегда, отстройте базу и защитите ее от непрошеных гостей башнями. Было бы не-

плохо сразу разведать местность на западе и построить между озером и краем карты оборонительную линию – так вы останетесь один на один с северо-восточной базой

Теперь начинайте уничтожать врага на своем берегу реки, и попутно колонизировать территорию. Таким образом вы захватите еще одну скважину рядом с местом высадки и две на севере.

Пришло время покончить с врагами на вашей территории. База не очень хорошо укреплена, да к тому же почти полностью изолирована, поэтому уничтожить ее не составит большого труда. Захватите пустующие скважины.

Можете немножко передохнуть, а потом приступайте к истреблению юго-западной группы. Проход туда только один – между холмов. База также не отличается особой защищенностью.

На «десерт» осталась самая главная база в самом северо-западном углу. Она довольно большая, но с вашей материальной базой вы можете уничтожить и побольше

Миссия 7 – Thieves

Ура! Наконец-то вам попалась тяжелая миссия. Задание в этой миссии будет трудно выполнимым, а именно: вам предстоит за 45 минут отстроить свою базу и, сколотив приличное войско, отправиться на территорию противника. Там вы должны обнаружить и убить неких Raider Bosses. По истечении 45 минут противник построит Telepad, и Raider Bosses эвакуируются с места сражения. Вся сложность этой миссии в том, что вам надо уложиться в 45 минут

Быстро двигайтесь на юг от места высадки и, обнаружив скважину, постройте рядом с ней базу. Не думайте о защите и штампуйте атакующие юниты.

База с Raider Bosses находится на юго-западе карты, на другой стороне реки (не волнуйтесь, мост есть), но прежде чем идти туда, отправьтесь на север и разгромите небольшой отряд (его место расположения вы знаете – там еще стоят несколько ваших солдат), чтобы он при атаке не ударил с тыла по вашей базе. Не зарьтесь на пустые скважины – вам не до них.

Накопив более-менее приличную армию, двигайте ее к врагу. Особо сильных укреплений он не имеет, но учитывая то, что атаковать придется не очень сильными отрядами, они покажутся вам чересчур крутыми. Вашей победе также будет способствовать и новый юнит – Mantis. Суньте в свой отряд хоть пару таких штук, и сможете чуть-чуть расслабиться.

Миссия 8 – Lost Souls

Хорошо, что после такой бешеной спешки можно отдохнуть. Вы оказались на острове и практически совсем одни, на нем находятся всего четыре вражеских солдата.

Рядом с вашим островом расположены острова противника. У вашего соперника будет две базы: на северо-западе и юго-востоке, а недалеко от центра карты находится большая войсковая группа. Но хорошего в этой миссии будет больше, чем плохого. У вас появится, во-первых, Chassis Plant, а во-вторых, два новых юнита – Digger и Queen.

Спокойненько стройте базу и не забудьте про тех четырех смельчаков на вашем острове. Захватите все скважины на вашем острове и перекиньте с его южной части мост через реку. На этом острове захватите еще одну скважину. Мост на территорию противника, который вы будете строить с маленького острова, укрепите башнями. Копите силы для удара по мобильной группе в центре карты.

После этого «Прохоровского сражения» (помните Великую Отечественную?) остатками войск добейте завод в юго-западном углу карты. Пришло время вести осаду северо-западной базы. Туда есть только один проход – через мост, укрепленный башнями. Эта атака, пожалуй, вывовет у вас значительные моральные и материальные потери. Напоследок оставьте юго-восточную базу. Когда приступите к атаке, обратите внимание на два моста, подходящих к ней. Один из них чуть западнее, другой чуть восточнее. Второй лучше взорвать, ни в коем случае не проходите по нему к базе, т. к. он в два раза лучше укреплен.

Миссия 9 – Small Problem

В названии миссии явно преуменьшен ее смысл. Как не крути, а четверть карты база противника занимает точно. Она находится на северо-востоке.

Ваш остров с островом противника соединяет мост. Кроме того, на севере и юго-востоке расположены острова со скважинами для заводов. На вашем их будет две.

К большому сожалению, ничего нового в этой миссии вы не увидите.

План действий такой. Быстро отсылайте ваших солдат на уничтожение моста на вашем острове. Теперь спокойно развивайтесь и не забывайте про вражеские новинки – бомбардировщики.

Состряпайте небольшое войско, постройте мост на северный остров и уничтожьте мост, соединяющий его с территорией противника, после этого заселите островок. Так же действуйте и с другим пустым островом. Таким образом вы получите преимущество перед врагом в добыче материала.

Теперь подготавливаем войска для атаки. Ее размер прямо пропорционален размеру вражеской базы, т. е. очень большой.

Вам предстоит выбрать – нанести удар с двух сторон (причем на одной из них вы встретите серьезное сопротивление) или с одной. Если вы выбрали первый вариант, то делите армию на две группы, располагайте их на ваших юго-западном и юго-восточном островах. Восстанавливайте мосты, прикрыв башнями, и бросайте войска в бой сразу по двум направлениям. Если вам по душе второй вариант, то ничего не делите, а просто восстановите мост на юго-восточном острове и атакуйте базу с юга.

Миссия 10 – Disappearing

Вы опять оказались в привычном для вас месте – между горным массивом и рекой.

В этой миссии вам в основном придется обороняться. Следовательно, башен поставьте побольше и посильнее.

Вражеская база находится на северо-востоке. Внизу на небольшом острове расположены завод и электростанция. Уничтожив их, вы немного облегчите себе задачу, потому что противник будет получать на треть меньше материалов. Но даже в этой мерзостной ситуации у вас будет повод порадоваться. Дело в том, что станут доступны для строительства Propulsion Plant, Hover Pad, а также летающее боевое средство – Wasp. Последний немного облегчит вам задачу, но не стоит особо обольщаться на его счет, основные надежды возложите на громадное количество танков и роботов.

Но обо всем по порядку. Сначала разверните свою базу и защитите ее. Постройте еще один завод поблизости. Теперь осторожно двигайтесь на север по берегу реки и подводите энергию. Когда достигнете «конца» реки, начинайте строить стену башен на север и чуть на восток (говоря географическим языком, на северо-северо-восток). Вы должны достигнуть еще одной такой же реки. У вас получилась заградительная линия. Разведайте все к западу от этой линии и застройте две открытые скважины.

Теперь, как всегда, накапливаем силы и двигаем их в направлении к выше указанным заводу и электростанции. Уничтожить их элементарно. Ступив на большую землю, идите к восточному краю карты, затем на север – на базу. Кстати, туда есть еще один проход между скал – гораздо севернее. Он хорошо охраняется, но если у вас очень большая армия, то можете использовать и его

Миссия 11 – En Masse

И опять перед вашими глазами привычный пейзаж, а в голове привычная цель на грядущую миссию – полное уничтожение

В этой миссии у вас появятся две новинки: можно будет строить дополнительные Main Plant, а так же Drone Pod.

От противника вас отделяют горы, что позволит вам поставить несколько башен у подхода к вашей базе.

У врага будет одна большая база на северо-западе и одна маленькая на юго-западе. А единственный проходик между гор в западную часть карты защищает сильная группа.

Разведайте окружающую территорию, найдите две скважины и захватите их. В северо-восточном углу есть еще две скважины (одна расположена на острове, куда можно построить мост).

Теперь копите силы и двигайтесь вдоль горной гряды на север. Там вы найдете этот единственный проход. Разберитесь с охраняющими его войсками, а на их месте поставьте несколько башен. Пополните армию и двигайтесь на юго-запад, к маленькой базе между холмом и заливчиком. Ее уничтожение не займет много времени, а вы пока стройте подкрепления. Собирайте войска и двигайте их по западному краю карты на север – вы подниметесь на холм, где беспрепятственно уничтожите завод. Пришло время спуститься в каньон и покончить с вражеской основной базой.

Миссия 12 – Frigid End

Наконец-то финал. Увы, но это действительно последняя миссия в компании за Scorp'ов. Легкой вам она не покажется.

Противник очень хорошо укрепился, отдельные строения охраняют не только башни, но и сильные юниты. Сил и материалов у противника больше. Особенно разочаровывает второе. Противник построил аж четыре (!) базы: основная в северо-западном углу, две промышленные на юге от основной, а также одна промышленно-защитная чуть к западу от вас.



Спокойствие, только спокойствие! Разведайте близлежащие территории, но не уходите далеко на юг и запад. Вы должны отыскать три скважины. Теперь стройте базу на холме, около двух из них.

Скопите силы и двиньте их на юг – там находится группировка врага. После ее уничтожения вы сможете спокойно захватить еще одну скважину в юго-восточном углу.

Теперь стройте армию побольше и двигайтесь по лабиринтам между гор. Таким образом вы наткнетесь на гряду, тянущуюся с юга на север. Почти на самом севере ее есть небольшой проход. Вот тут вам окажут очень теплый прием. Покончив с этой базой, подведите энергию, захватите скважины и постройте оборонительную линию. Пополните армию новобранцами и двигайтесь по лабиринту дальше.

Вы найдете еще одну гряду, с проходом на юге. Его, естественно, тоже перегородили. Уничтожьте укрепления и постройте на этом месте свою линию обороны с телепортером для более быстрого восстановления сил.

Пришло время разобраться с основной частью вражеской промышленности, а именно с тремя заводами на юго-западе. Они хорошо охраняются, поэтому вам придется приложить некоторые усилия. Ну а в конце уничтожьте главную цитадель даркенов на северо-западе. Единственный подход к ней – с юга.

Совет – обдумывайте каждый ход, ошибка может обойтись вам очень дорого.

MERCS

Миссия 1 – Do Or Die

Ну что же, разберемся с кампанией за последнюю из рас – мерков. В первой миссии вам необходимо выполнить самую простую задачу – уничтожить врага.

Для этого вам даются следующие объекты: строения – Main Plant, Power Plant, Colony, Refinery, Umbilical, Energy Beacon и солдаты – Raider и Heavy Raider.

Сразу после начала миссии разведайте территорию к югу – там находится скважина. Стройте все строения, а о защите базы не беспокойтесь – с этим справятся солдаты. Именно на них стоит потратить все добытые ресурсы. Стройте поровну автоматчиков и гранатометчиков, потом разделите все ваше войско на две группы – большую и маленькую. Маленькая останется охранять ваши владения, а большая станет армией вторжения.

Противник находится на западе, однако не стоит идти к нему коротким путем – вас ждет пулеметная башня, которая покрошит ваших солдатиков на куски мяса за секунды. А действовать надо так, как говорил Бармалей: «Нормальные герои всегда идут в обход». Двигайтесь сначала на юг, затем на запад, и вы выйдете к вражеской базе там, откуда вас не очень-то ждут. А зря!

Миссия 2 – Out Of The Frying Pain

И опять враг не дает полюбоваться прекрасной природой. Настроили, понимаешь, баз. Ну что же, придется устроить людям маленькую пакость, а именно – заразить вирусом на большой базе следующие строения: Main Plant, Refinery, Weapons Plant и Headquarters. Но не так-то просто это сделать – вам будут мешать войска с маленькой базы на вашем берегу реки. Лучше всего их уничтожить до того, как организуется мост через реку и появятся ваши техники (которых, кстати, нельзя терять).

Сразу после начала миссии двигайтесь на юг – там вы найдете скважину. Стройте базу. У вас появится строение Headquarters и солдат Powered Raider. Последние должны будут составить основу вашей наступательной армии.

Но пока стоит позаботиться об обороне – скоро появится враг и начнется массированная атака с применением танков. Отбиться будет тяжело, но если получится, стройте киборгов и гранатометчиков и отправляйте их группами к врагу. Путь на его северную базу один – в обход горы. Постарайтесь покончить с ней минут за десять. Если получится, то особых проблем с выполнением основной задачи не будет. Прибудут ваши техники, а враг построит мост.

Отбейте атаку небольшого контингента и, скопив силы, двигайтесь через мост. Там вас ждут пулеметные башни – разделайтесь с ними, и путь для техников открыт.

Миссия 3 – Conquered Hero

Самая обыкновенная миссия. Просто уничтожаем врага и отправляемся отдыхать.

В начале разведайте окружающую территорию и постройте у скважины базу.

В этой миссии у вас будет много новинок, а именно: Armor Plant, Autocannon Tower, Rocket Tower, солдат Raider Boss и танк Light Cannon.

Защитите базу большим количеством башен обоих видов и начинайте производить танки и пехоту.

Вражеская база находится на юго-востоке, однако есть еще довольно большая группа войск. Ею стоит заняться в первую очередь. Лучше всего заманить ее парой танков на свои оборонительные сооружения.

Когда с ней будет покончено, объединяйте свою армию вторжения и отправляйтесь на юг – там на холме расположился враг. Имея хороший запас сил, вы недолго будете мучить его. На всякий случай имейте в виду, что специально для вас в северо-восточном углу карты есть еще одна скважина.

Миссия 4 – Smokin'

Вот мы и добрались до главной базы людишек. Теперь они попляшут!

Цель только одна – полное уничтожение людей. Вы можете построить Weapons Plant, Semiconductor Plant, Bridge, робота Battle Trek и солдата Android.

Ваша база находится в юго-восточном углу карты, враг расположился в противоположном. Кроме того, у него есть небольшая накопительная база далеко на север от вас. Именно она станет вашей первой целью.

Построив базу и слегка защитив ее, начинайте производство танков и роботов. Построенную армию укрепите пехотой. Теперь на север. По пути вам встретятся небольшие группы противника, но они не должны представлять большой угрозы.

Разбив врага, на время оставьте эту группировку, а на базе постройте другую. Ее подведите к северо-западному краю карты, но не совсем близко – вы не должны быть замечены противником.

Теперь двигайтесь первой группой по берегу лавового залива, и вы наткнетесь на защитные сооружения противника. Естественно, люди пошлют все силы на отражение этой атаки, а вы тем временем наносите удар сзади. Кроме башен, вам ничто и никто не помешает.

Миссия 5 – Forgiven

Очень простая миссия. Вам необходимо уничтожить два вражеских Titan Crawler на пути с одной базы на другую.

Вы располагаетесь в центре северной части карты на холме.

Одна вражеская база (с которой и двинутся Titan Crawler) находится в северо-западном углу, вторая (место назначения) – в юго-восточном. Соединяет две базы дорога, по которой и будет двигаться конвой.

Ваша цель – быстро построить базу и перекрыть дорогу.

В этой миссии у вас появятся Meson Tower и Heavy Cannon.

Когда полностью построите базу, разведайте, где проходит дорога. Теперь с помощью маяков проводим туда энергию и перегораживаем дорогу группой пулеметных и мезонных башен (штуки по четыре). Остается спокойно ждать появления Titan Crawler'ов и лишь добывать ресурсы для починки башен, которые постоянно будут подвергаться нападениям.

Миссия 6 – Retribution

Тоже довольно легкая миссия. Цель обычная – полное уничтожение врага. Дадут вам в этой миссии Telepad и Transmat.

Изначально вы находитесь на острове, здесь же есть небольшая база врага. Кроме этого есть основная база к югу от вас, на материке, а также две промышленные базы на западе и юго-востоке.

Постройте базу, и пока можете обойтись без защиты. Состряпайте штук пять роботов и разберитесь с заводом и защищающими его башнями на вашем островке. Теперь разведайте остров полностью. Займите пустующую скважину.

У вас есть возможность построить мосты в трех местах: один ближе к северо-западному углу карты, второй чуть южнее в том же течении реки, а третий – около бывшей базы врага. Постройте первый и третий и укрепите их башнями.

Теперь копите войска и берите врага штурмом. Сначала разбейте западную промышленную базу, затем юго-восточную, а напоследок уничтожьте главную, напав с двух сторон.

Миссия 7 – Deep Freeze

И опять даркены мешают вашему продвижению. Придется их уничтожить.

Стройте базу и слегка защитите ее башнями. Можете также захватить скважину к югу от места высадки. Вы отгорожены от остального мира чередой озер, между которыми есть небольшие проходы. Разведайте их берега, но далеко не уходите.

Чуть южнее двух маленьких озер есть вражеский завод. Уничтожьте его, благо для этого не понадобится особо напрягать силы. Можете здесь построить свой завод. Если это

сделаете, заодно поставьте Telepad и защитите это все башнями.

Теперь копите силы и не забывайте о новинке – War Walker'ах.

Враг расположился к западу от вас на двух холмах. Взять его будет очень сложно: сначала надо разобраться с южной частью базы, и только потом браться за северную, т. к. единственный проход туда – между холмами, и соваться туда равносильно самоубийству.

Скопите побольше сил и двигайтесь в юго-западный угол карты, а оттуда на север – вы придете к подъему наверх. Разобравшись с базой, подгоните к северному краю холма артиллерийские установки – иногда ими получается уничтожить некоторое количество вражеских построек на другом холме. Теперь доукомплектуйте армию и вперед – в злосчастный проход, затем в конце его на холм, уничтожая все на своем пути к победе.

Миссия 8 – Best Served Cold

Наконец-то вы добрались до главной крепости дарkенов. Она расположена на островах в северной части карты.

Но не думайте пока о ней, а позаботьтесь о себе. Дело в том, что вся нижняя часть карты представляет собой горный массив, в котором есть всего четыре скважины и очень мало свободного места для строительства базы. Две скважины находятся в небольшой долине, в которой вам и нужно будет построить базу.

Ведите свою группу по каньону на восток, и вы попадете в небольшую долину, которая расходится еще на три каньона – на северо-запад, северо-восток и юго-восток. Вам нужен второй. Двигайтесь по нему и, уничтожив небольшую группу солдат, вы выйдете к заветной долине. Быстро стройте базу и защищайте хоть какими-нибудь башнями

Кстати, в этой миссии у вас появятся Chassis Plant и огромные роботы Widow Maker и Colossus. Они вам сильно помогут в этой и последующих миссиях.

Теперь из долины командиром разведайте область на севере базы (т. е. на окружающем плато). Постройте там маяк, Telepad и защитите это все башнями. Сделайте этот Telepad главной строительной площадкой и начинайте строить армию.

Накопив приличные силы, произведите разведку береговой линии на севере. Там можно построить мост. Подведите к этому месту энергию, укрепитесь башнями, стройте мост и начинайте вторжение.

С первого раза может не получиться – враг очень силен Главное – не пропускать его контратаки. Основные строения находятся на большом острове, находящемся к северо-западу от того места, где вы проникли на территорию противника.

Параллельно наступлению подводите энергию и стройте башни, чтобы не терять завоеванных позиций. В заключительной стадии атаки, когда будет уничтожена основная база, перекиньте мост на небольшой островок на севере – там находятся несколько энергостанций противника. Если миссия так и не завершается после полного очищения островов, прочешите весь массив. Это долго, но что делать...

Миссия 9 – Nemesis

Ну вот вы и остались один на один со скорпами. И уж конечно, они не уйдут от вашего гнева. В этой миссии вам предстоит положить начало их разгрому, уничтожив противника в этой богатой энергетическими залежами области. Вы оказываетесь на острове, полностью изолированном от мира. Но это даже хорошо. Постройте базу и займите обе скважины. Об обороне не особо беспокойтесь. Когда достаточно разовьетесь, стройте мост на запад. Вообще, можно построить еще один мост на восток, но это стоит сделать чуть позже. Сначала разберемся на западе.

Перекинув мост, разведайте область вокруг. Когда найдете скважину, прекращайте разведку и, подведя энергию с помощью маяков, стройте завод и защищайте узенький проход башнями.

Теперь разберемся с врагом на западе. Перед строительством моста на всякий случай рядом постройте несколько башен, а также скопите армию. Стройте мост и ведите армию на другой берег. Там разберитесь с группировкой противника, а также уничтожьте мост на юге. Колонизируйте и этот остров. Теперь у вас уже шесть скважин.

Скопив побольше сил, восстанавливайте мост и атакуйте базу на юге Если хотите, уничтожьте и мост, перекинутый с этого острова на восток, а лучше быстренько подвести энергию и поставить несколько башен.

Теперь с острова, на котором вы заняли три скважины, перекидывайте мост на восток. Хорошенько вооружившись, начинайте атаку на два защищенных завода в этой области. У врага осталась главная база в юго-восточном углу Возьмите ее штурмом.

Миссия 10 – Paranoia

Ну, это уже надоело Опять нужно уничтожить врага. Правда, эту скуку могут немного развеять новинки: Propulsion Plant, Hoverpad и Fighter.

Враг расположился на западе, на юге и на юго-западе от места вашего приземления

Стройте базу, защищайте ее, а затем начинайте экономическую экспансию – на западе находятся две свободные скважины. Загребите их под себя. Перекиньте мостик на островок на юге – там есть еще одна скважина.

Теперь стройте армию помощнее и двигайте ее на запад – к вражеской базе. Уничтожьте ее и захватите пустующую скважину. Еще одна находится на перешейке между озерами. Рядом с этой скважиной поставьте Telepad и стройте армию. Не забудьте об обороне.

Скопив достаточно сил, двигайтесь на юго-восток. Там недалеко от края карты находится небольшой контингент противника, а чуть к юго-западу от этого места есть вражеский завод и пустая скважина. Можете захватить их.

Теперь скопите действительно сильную армию и двигайте её на юго-запад карты – там находится основная база врага.

Миссия 11 – Rescue Raider

Наконец-то какое-нибудь разнообразие. Надо спасти захваченных Raider'ов из плена и отправить куда-то с помощью телепортера.

Вас высаживают недалеко от северо-восточного угла карты. Вражеская база с захваченными солдатами находится в противоположном углу. Кроме того враг располагает еще одной, промышленной базой, расположенной к западу от места высадки

В начале миссии двигайтесь к самому северо-восточному углу. Там появится скважина. Около нее постройте базу. Кстати, в этой миссии вам становятся доступны дополнительные Main Plant'ы, а также Transport. Кроме той скважины, которую вы заняли, есть еще одна рядом с местом вашего приземления. Построившись, копите армию.

Теперь стоит разобраться с вражеской промышленностью. Выведите войска из каньонов на равнину и двигайтесь на запад – наткнетесь на небольшую базу, которую нужно уничтожить. Затем двигайтесь на северо-запад и разведайте этот угол карты – там есть два вражеских завода.

Опять собираемся с силами и двигаемся на юго-запад, где уничтожаем базу врага на двух холмах. Там находятся нужные Raider'ы Строим для них Transport и Telepad, потом с помощью первого доставляем их во второй

Миссия 12 – Conclusion

Самая последняя миссия, причем довольно сложная и долгая для прохождения Цель – полное искоренение противника. И защищаться он будет отчаянно. Ничего нового вы не получите, т к. все уже укра... пардон, придумано. Главное в миссии – захватить как можно большее количество скважин и построить побольше центров клонирования, чтобы любые затраты не вызывали у вас кризиса в экономике. Благо сделать это не очень сложно – вскоре на карте появится столько скважин, что пальцев на руках не хватит, чтобы пересчитать их.

Вообще, на архипелаге, где развернутся боевые действия, есть четыре крупных острова посередине каждой из сторон карты и много мелких. Вы расположились на южном, враг имеет базы на северном и восточном и контингент войск на западном.

Постройте базу и, скопив силы, перекиньте мост на этот последний остров Уничтожьте врага, а также мост, построенный им. Спокойно обживите и этот остров, а также три островка в юго-западном углу Вот у вас уже на один завод больше.

Теперь займитесь базой на восточном острове. Туда есть два пути: восстановить уничтоженный вами мост или строить два моста на островках в юго-восточном углу Решать вам. В любом случае, после уничтожения базы взорвите мост на северный островок.

Колонизируйте всю захваченную территорию и копите силы и ресурсы. Основную базу берите в клещи. Подведя на восточный и западный острова войска, постройте около тех мест, где собираетесь строить мосты, несколько башен.

Теперь займитесь и самими мостами, форсируйте реку обеими группами и вторгайтесь на территорию северного острова. После этого вас ждет долгий поединок с врагом. Постоянно подводите подкрепления – ваша мощная экономика позволит это. Постепенно вы уничтожите войска противника, и останется лишь смотреть, как взрываются здания, и упиваться славой великого героя.

INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS (начало на стр. 34)

Зато когда вы уже дойдете до северо-западного и юго-восточного углов зала соответственно, один боец обязательно должен прикрывать спину другого, т. к. дек'зер вполне может выскочить из трубы и успеть добежать до одного из ваших, пока тот подходит и двигает ящики.

После десятого хода с потолка в северо-западном углу упадут еще две пары дек'зеров, но поскольку вы уже рядом, штык наготове, то неприятностей они вам не доставят.

Обязательно откройте сундук в центре зала. Остальные сундуки открывать тоже желательно, но этот обязательно – в нем лежит домкрат, который позволяет открывать заклинившие двери, без него в следующей миссии вам будет тяжело.

По завершении миссии, если вдруг кто-то еще оставался без винтовки, можно зайти на базу со снаряжением. Ничего нового там не появилось (и не появится), потому можно и не заходить. Но я сильно сомневаюсь, что вам удастся пройти следующую миссию, если вы не послушали моих советов и у вас нет винтовки для каждого бойца.

3. SIMON'S HIDING

Передатчик не работает, но вы получили сигнал бедствия от Саймона, который находится где-то к востоку без патронов и под обстрелом сай'ку. Необходимо спасти его и всем добраться до зоны выхода. Это довольно сложная миссия, и вам понадобится все ваше умение и изрядная доля везения.

В начале миссии вашим бойцам не до Саймона. Тому достаточно просто перемещаться с места на место, чтобы сай'ку в него не попал. Вашему же отряду угрожает ии'зер, один из самых опасных скай'геров. Он умеет восстанавливать свое здоровье, и только сосредоточив на нем всю огневую мощь отряда, его можно убить. На первом ходу вы должны построить всех бойцов так, чтобы обеспечить каждому свою зону обстрела. И никакой стрельбы! На втором ходу переведите всех в режим обороны, и тоже ни единого выстрела. Теперь они сами обо всем позаботятся.

После победы над ии'зером двое (один из которых с домкратом) пусть идут вызволять Саймона, а по пути подстрелят сай'ку. Для этого, подойдя поближе к комнате Саймона, разверните их лицом к сай'ку и поставьте в состояние обороны. Двое других тем временем направляются к двери, ведущей в центральные залы.

Дальше важна согласованность действий бойцов. В тот момент, когда вы открываете дверь в комнату с Саймоном, он должен, разбив штыком два ящика, быстро пополнить свой боезапас и еще более быстро сматываться. Двое бойцов, вошедших в комнату, прикрывают его отход, а затем отходят сами на соединение с другой частью группы, которая развлекается и наращивает опыт, кромсая беззащитных рей'зеров. Когда все забегут в эту комнату, просто закройте за собой дверь.

Столь поспешное и бесславное бегство связано с тем, что через открытый проход пойдут два го'зера, а кроме того, откроется еще один люк, через который полезут рей'ку. Саймон – подрывник, и можно было бы попытаться пробиться к люку и взорвать его. Но тогда придется выйти на открытое пространство, заполненное рей'ку, вооруженными дальнобойными бластерами, а это не тот путь, который ведет к победе. В условиях хронической нехватки боеприпасов единственная оптимальная стратегия борьбы с рей'ку – это тесные комнаты и верный штык, не требующий перезарядки.

После этого вы можете либо сходить и взорвать люк на северо-западе – там в сундуке лежит еще один домкрат, либо всем перейти в следующий зал, снова закрыв за собой дверь.

Здесь вам все-таки придется взорвать люк, чтобы не допустить войны на два фронта, когда вы двинетесь дальше. И здесь же вы узнаете, что на уровне есть еще один сай'ку, но достать вы его пока не можете. За то он вас может! Помните об этом.

Дальнейшие действия стандартны: через две двери одновременно входите в зал с двумя люками, максимальная экономия зарядов (тратить их на рей'зеров глупо); взрываете оба люка; заняв позицию в северо-восточном углу, убиваете сай'ку; режете постоянно запрыгивающих к вам в комнату рей'ку.

Сложности начинаются, когда вы пробуете открыть дверь в маленькую комнату. Там находится один го'зер, но выманить его вы не можете, т. к. все новые и новые рей'ку становятся на его пути и не дают ему добраться до вас. Они все лезут и лезут, это хорошо для набора опыта, но выполнить миссию так не удастся. Откройте восточную дверь, один шаг вперед, откройте вторую дверь в маленькую комнату, шаг назад и закройте за собой дверь. Теперь вам остается дождаться, когда го'зер выйдет из маленькой комнаты, быстро забежать в нее и закрыть дверь у него за спиной.

Сразу вслед за первым бойцом заводите в комнату всех, кого сможете, т. к. скай'геры рассвирепеют от вашей наглости и следующим ходом ВСЯ комната будет забита рей'ку. Хорошо, что она маленькая.

Если вы без потерь отразите первый натиск, то завершение миссии не вызовет особых проблем.

Вы можете зайти в северо-восточную комнату, там в сундуке есть еще один домкрат, но он не стоит того, чтобы из-за него рисковать.

Зону выхода охраняет го'зер. Выманиваете его в маленькую комнату, и штык ему в спину. Затем отходите к зоне выхода. Если у вас еще остались заряды, то теперь их можно уже не экономить, потому – один в режим обороны, остальные отходят, на следующем ходу меняются.

Дальше варианты прохождения расходятся: выбрав одну миссию, другую в данной компании сыграть уже нельзя. Здесь и далее миссии ветвлений сюжета имеют двойную нумерацию.

4.1. ANTENNA SEARCH ROUTE #1

Саймон разбирается не только во взрывчатке, но и в радиопередатчиках. Он предположил, что если вам удастся подключить одновременно два аварийных генератора, то, возможно, удастся и наладить связь с космической станцией. На первом этапе вы должны включить рубильник.

Очень простая миссия. Несколько рей'ку, которые сами выпрыгивают на штыки. Несколько люков, которые надо взорвать. Несколько рей'зеров, которые торопятся умереть. И вдоволь патронов, чтобы ни в чем себе не отказывать. Это проще, чем съесть гамбургер.

4.2. ANTENNA SEARCH ROUTE #2

Значительно сложнее, чем первый вариант. Карта больше, здания затрудняют маневрирование, но боеприпасов вполне достаточно и особых проблем возникнуть не должно.

Задача миссии – включить рубильник на западном краю карты. Чтобы открыть дверь, ведущую к нему, необходимо включить два рубильника в боковых комнатах. А чтобы открыть двери в эти комнаты, включите два рубильника в центральной комнате.

Одна из возможных стратегий: прежде чем заниматься всеми этими дверьми и рубильниками, всем отрядом пройдитесь вдоль северной стены и взорвите все люки, чтобы рей'зеры не путались под ногами.

THE OLD FORT

После любой из этих миссий вы получите доступ к настоящей базе. Здесь вы попадете в ситуацию, с которой вряд ли встречались в первой части игры – у ваших бойцов пунктов опыта хватит на многое, а вот пунктов оборудования в обрез. Порядок покупок: каждому по дополнительной обойме, потом каждому по сервоприводу (он добавляет по одному шагу на ход, вместо трех у каждого будет уже четыре). На большее вас уже не хватит, остальное потом.

5.1. NEXT ANTENNA #1

Полдела сделано, вы включили питание первой антенны. Теперь необходимо включить вторую.

Эта миссия значительно сложнее предыдущей. Боеприпасов много, но это может сыграть с вами злую шутку: скай'геров тоже много, а ваши винтовки способны выполнить всего четыре выстрела подряд, потом они перегреваются. Прежде чем ставить бойца в режим обороны, обратите внимание, сколько еще выстрелов он может сделать.

Взорвав оба люка внизу, разделите отряд на две части: одна пойдет вправо, другая влево. Саймон должен присоединиться к тем, кто идет вправо, и взорвать люк, из которого лезут дек'зеры. После этого двое, включая Саймона, пополнив боезапас, идут на помощь второй группе. Один боец должен остаться стоять на южной платформе.

Дело в том, что из люка около выключателя время от времени будут вылезать го'зеры и идти навстречу вашему основному отряду, а он их должен прореживать, желательно «под нуль». Го'зеры стараются не поворачиваться к нему спиной, но будьте терпеливы, и удача вам улыбнется. На дек'зеров не обращайте внимания, держите оружие холодным. Ваша цель – го'зеры.

Вторая группа встретит несколько рей'ку и дек'зеров, но тоже ничего сверхсложного. Вам важно быстро продвигаться вперед, т. к. к ним навстречу направляется го'зер, а играть с ним в пятнашки лучше на открытом месте, а не на узких мостках.

Прикрывая друг друга, поднимайтесь наверх, взорвите люк на юго-востоке, чтобы остановить поток дек'зеров. Затем спокойно отправляйтесь к выключателю, боец на южной платформе должен обеспечить вам отсутствие го'зеров.

5.2. NEXT ANTENNA #2

Выстраивайте бойцов в ряд и стреляйте по скви'ку наверху. Они слишком далеко, вероятность попадания низкая, но очень уж неприятно попасть под огонь их бластеров.

Теперь каждый боец несет двойной запас зарядов, а на уровне полно ящиков с боеприпасами, потому патронов не жалейте. Хотя расслабляться тоже не стоит, наверху около заветного рубильника находится люк, из которого еще вылезут новые скви'ку.

6. BATTERIES NEEDED #1

Здесь обе сюжетных линии сливаются в одну, и следующая миссия одинакова при любом выборе. Но перед этим загляните на базу и прикупите сервоприводы для тех, кому их в прошлый раз не хватило.

В этой и следующей миссии важнейшей вашей задачей будет обеспечить одному из бойцов три свободных пункта опыта. Зачем это надо, вы узнаете позднее.

Не простая, а очень простая миссия. Всего несколько рей'зеров и никаких неожиданностей. Цель миссии – открыть все сундуки и добраться до мест, помеченных на карте буквой «А» (всего их четыре). Стоять на них не обязательно, достаточно просто один раз наступить. Буква становится красной – значит, зона включена, можно с чистой совестью идти дальше.

7. BATTERIES NEEDED #2

Вы продолжаете поиск так необходимых вам батарей для передатчика. В этой миссии вы должны наконец-то их найти, попутно включив три рубильника.

Ваши бойцы уже настолько круты, что несколько скви'ку и рей'зеров ничего для вас не значат. Батареи вы найдете в небольшой вытянутой комнате на востоке.

В тот момент, когда вы включаете рубильник, с потолка или из-под пола (а возможно, что и одновременно) появляются новые рей'зеры. Поэтому лучше включать его на первом ходу, чтобы успеть порезать всех новоприбывших, а не на последнем

8. WAYNE'S ESCAPE

Связь заработала, и вы смогли услышать такой родной голос майора Разерфорд. Она за вас волнуется, и потому она и Вайне высадились на планету на парашютах, но ветер разнес их в разные стороны. Оставив Саймона около передатчика, вы должны помочь Вайне добраться до зоны выхода.

Перед миссией обязательно возьмите один огнемет! Именно для этого вам были необходимы три пункта опыта. В начале вы видите только две позиции для ваших бойцов – займите их, причем один из бойцов должен быть с огнеметом. Переключитесь в режим карты, и вы увидите другие доступные места, а также Вайне. Одного бойца поставьте рядом с ним.

В этой миссии вы встретите пир'ку. Воевать против них винтовками можно, но тяжело. Гораздо эффективнее двуствольный автомат Вайне (особенно в упор!) или огнемет (это просто супер!). Не забывайте про возможность переключить огнемет во второй режим и, потратив два заряда за раз, залить огнем площадь 3х3, что иногда весьма полезно.

Проход возможен только через центральный зал, его-то вы и должны очистить от пир'ку и группки рей'зеров, двигаясь с двух сторон навстречу друг другу.

9. ON THE ROAD AGAIN

Вам удалось связаться с майором Разерфорд: она находится снаружи, значит, и вам пора выбираться на свежий воздух. Надо добраться до зоны выхода. Но перед этим купите для Вайне сумку для дополнительного боекомплекта. Огнемет обязательно оставьте, он еще не раз вас спасет.

Здесь вы впервые встретите горе'ку – это новый скай'гер, в первой части игры его не было. Это самый умный из монстров, хорошо бронирован, вооружен бластером, умеет открывать двери и может стрелять в течение вашего хода, т. е. переходит в режим обороны так же, как и вы! За сообразительность получил кличку Эйнштейн.

Держите весь отряд вместе. Никогда не угадаешь, откуда появится очередной Эйнштейн, а справиться с ним можно, только объединив усилия всего отряда (и в первую очередь огнемет).

SCRAPPY COMBOTS

Оружие, которое появляется на этой базе, не настолько хорошо, чтобы менять на него то, что уже есть. Снаряжение – другое дело. Следующая миссия будет довольно сложной, а потому к ней надо как следует подготовиться.

Вам понадобится огнемет (если вы его уже продали) и одна снайперская винтовка. Постарайтесь купить оптический прицел для Вайне и того бойца, который получит снайперскую винтовку. Хорошо бы дать им сильнодействующие стимуляторы и заменить легкую броню на стандартную, еще лучше сделать это для всего отряда. Покупки перечислены в порядке убывания их важности, поэтому решайте сами, все зависит от вашего запаса пунктов оборудования.

10. THE TR'YNS

Цель миссии: достичь зоны выхода всем отрядом, включая майора Разерфорд. Вся проблема заключается именно в этом «включая», т. к. ваш отряд и так около зоны выхода, зато майор просто очень далеко – на противоположном краю карты.

Перед тем как расставлять бойцов, включите режим просмотра карты и выберите, по какому флангу будет прорываться майор. От этого зависит, куда вы поставите отряд, – они должны будут прикрывать ее, не забывая и о себе. Карта симметрична, потому выбор стороны не особенно важен. Я выбрал северную часть.

Для успеха очень важны согласованные действия всего отряда, а главное, точное прохождение майором маршрута бегства: любое отклонение от него чревато провалом миссии.

Итак, первым ходом Разерфорд должна, использовав все свои шаги (а у нее их много, ей помогает флаг), встать у торца левого здания вплотную к стене. Не пытайтесь стрелять, это бесполезно – врагов слишком много. Вторым заверните за угол и идите вдоль стены, опять же использовав все шаги. Третий ход: пробежав по крыше крайней вентиляционной коробки, спрячьтесь за бочкой у ее угла. Когда вы стоите за бочкой, вы оказываетесь вне зоны прямой видимости рей'ку, а значит, они не могут стрелять и должны обходить препятствие.

Тем временем ваш отряд делится на две части. Огнеметчик и еще один боец с винтовкой (и, желательно, с аптечкой, его будут бить больше всех) остаются около зоны выхода: огнеметчик поджаривает рей'ку, появляющихся на крыше, а второй прикрывает его от дек'зеров, которые обязательно прибегут с левой стороны здания.

Снайпер, используя стимуляторы, торопится занять позицию около забора, ограждающего яму с двумя тр'янами. На третьем ходу он должен подстрелить дек'зера, который оказался в непосредственной близости от майора – самой ей на это ходов не хватит.

Вайне и оставшийся боец обеспечивают прикрытие снайпера. На втором ходу стреляйте не в дек'зера, а в соседнюю с ним бочку – вы должны очистить путь снайперу. В случае необходимости Вайне может залезть на крышу вентиляционной коробки и отвлечь огонь рей'ку на крыше дальнего здания с майора Разерфорд на себя.

Четвертый ход: майор делает один шаг на крышу вентиляции и одним выстрелом в бочку убивает трех рей'ку сразу. Потом того рей'ку, что стоит рядом (если на это ушло больше двух выстрелов, значит, вам сегодня не везет, но еще не все потеряно), затем надо спуститься на землю с задней стороны вентиляционного кожуха. Дек'зера опять должен взять на себя снайпер.



Пятый ход: майор бежит к ящику с патронами и опять встает за бочку. Патроны ей, конечно же, не нужны, и следующим ходом она максимально далеко забегает за здание и встает около сундуков со снаряжением. Все! Миссия практически выполнена, здесь ее уже никто не достанет, а дальнейшие действия не доставят вам серьезных хлопот. Можно даже немного расслабиться и покопаться в сундуках. Отходить лучше всего вдоль забора: здесь Разерфорд будет недосягаема для выстрелов рей'ку.

11. TO THE FUEL STATION #1

Для того чтобы аварийные генераторы продолжали работать, вы должны найти топливо. У майора Разерфорд есть старая карта города, и вы направляетесь к небольшому хранилищу, где, возможно, сохранился некоторый запас горючего.

Для завершения миссии все бойцы должны достичь зоны выхода. Есть несколько вариантов достижения этой цели.

Можно пойти вперед со всей дури, решая проблемы (вернее, просто уничтожая их) по мере возникновения. Из юго-западного люка полезут скви'ку, да в таком количестве, что мало не покажется. Из юго-восточного будут вылезать скви'ку вперемешку с дек'зерами, но меньше числом. Поэтому по восточной лестнице пусть идут Вайне с автоматом и еще один боец с винтовкой, а все остальные — по западной.

Второй вариант заключается в том, что двое со снайперскими винтовками не спеша расстреливают пир'ку наверху, подрывник (а у вас уже должна быть взрывчатка, она была на одном из предыдущих уровней в сундуке) взрывает люки, начиная с юго-западного, а остальные его прикрывают. Взорвав оба люка внизу и убив пир'ку, поднимайтесь по восточной лестнице — этот путь короче.

Но при любом варианте не мешкайте. Если вы будете слишком долго возиться, то из северо-западного люка повалят пир'ку, и перебить их всех вам уже не удастся.

12. TO THE FUEL STATION #2

«Битва за бензин» продолжается! Миссия начинается не плохо, а очень плохо: четыре ии'зера сразу. Но дальше будет еще хуже — за зданием перед вами стоят их товарищи, и это только начало!

Важно с самого начала правильно расставить бойцов. Перейдите в режим просмотра карты и расставляйте, начиная со второй (чтобы ии'зеру потребовалось сделать на один шаг больше, прежде чем он дотянется до крайнего бойца) позиции с юга на север: винтовка, автомат, снайпер (майор Разерфорд), снайпер, огнемет, винтовка. Последняя позиция остается свободной.

Первым ходом не стреляйте, включите каждому бойцу режим отдыха — лишний шаг им не помешает. На втором ходу сосредоточьте весь огонь каждой тройки на ближайшем ии'зере. Вы обязательно должны его убить: если у него останется хоть капля здоровья, то к следующему ходу он полностью восстановится.

После победы над ии'зерами одна тройка идет к северному проходу, другая — к южному. Но не торопитесь высовываться: кроме толпы го'зеров там есть и парочка дальнобойных горе'ку. Поэтому действуйте так: высунулся, пострелял, спрятался. А когда вы разделаетесь с Эйнштейнами, то вставайте на обе лестницы с двух сторон и крошите этих тупых го'зеров.

13. FUEL UP

Эта миссия проходит в новом для игры интерьере, также появляются новые объекты — телепортаторы. Цель миссии — уничтожить всех скай'геров и выключить подъемную платформу. В бочках находится топливо, за которым вы, собственно, и пришли, поэтому стрелять по ним не стоит.

На уровне есть зона выхода, но добираться до нее не надо. Как только убьете последнего монстра (при условии, что заветный рубильник вы уже повернули), вам сообщат, что миссия выполнена.

Кстати, не только зона выхода здесь не нужна, но и телепортаторы. Проще и надежнее передвигаться пешком, телепортаторы выносят вас не в самые приятные места карты.

Выходите из своего закутка, убейте горе'ку, потом издалека расстреляйте всех дек'зеров (вот где пригодились снайперы!).

Кроме дек'зеров на воле гуляет пара ии'зеров, которых на этом уровне особенно сложно заметить. Постарайтесь экономить заряды огнемета, т. к. они вам еще понадобятся, чтобы разобраться с парой горе'ку, которые находятся на дальнем краю платформы, расположенной как раз напротив вашей. В центральной комнатушке на ней находятся сразу два ии'зера, так что будьте готовы.

14. TO THE JUNGLE

Добытое вами топливо несказанно порадовало Саймона, который все еще сидит возле передатчика. Но он тоже не терял время зря — ему удалось принять сигнал из джунглей, где вот уже шесть месяцев скрывалась от скай'геров какая-то женщина. Спасти гражданское население — святой долг военных, и ваш отряд отправляется за ней.

Сама простая миссия во всей игре. Но только если выполнить одно условие — не открывайте двери, не трогайте их. На востоке есть очень удобный проход. Если вы откроете дверь, то включатся лазеры в проходах, которые будут убивать всех без разбора, а также из разломов в земле будут постоянно появляться все новые и новые дек'зеры. Оно вам надо?

В двух сундуках рядом с местом вашей высадки лежат системы охлаждения для оружия, поэтому пусть их открывают снайперы, их винтовки греются быстрее всего. Кстати, весь отряд тащить на эту миссию не обязательно, хватит трех-четырех бойцов.

Около зоны выхода дежурят несколько го'зеров. Можно поразвлечься, убивая их с помощью лазеров (включатели на северо-востоке и северо-западе), а можно и по старинке, что добавит вашим бойцам еще немного опыта.

Здесь сюжет опять разветвляется.

15.1. RETREAT – THIS WAY

Справедливо рассудив, что раз уж эта несчастная женщина прожила в окружении монстров шесть месяцев, то потерпит и еще несколько часов, ваш отряд направляется на поиски базы снабжения, чтобы пополнить свои запасы. Необходимо достичь зоны выхода.

В начале миссии, расставляя бойцов, поставьте в правый ряд огнеметчика и Вайне с автоматом. Первым ходом все делают два шага назад (к западу) и становятся в режим обороны — вас ожидают два ии'зера и два сай'ку.

Обратите внимание на режим работы лазеров, они включаются по очереди, что дает вам возможность спокойно пройти до выключателя у двери. Чтобы заманить ии'зера под луч среднего лазера, сразу после прохода по коридору встаньте рядом с лазером. За дверью еще несколько сай'ку и ии'зер.

Выключатель в лабиринте с лазерами выключает их все, кроме последнего, которым управляет следующий рубильник.

За сундуками на юго-востоке отправляйте только того бойца, у которого есть стимуляторы, в противном случае ему не добраться до весьма приятного бонуса.

За поворотом на востоке стоит ал'ку. Единственный способ убить его — это заманить под лазер. Но работает этот лазер через раз, поэтому вы должны включит рубильник, сделать переход хода, и только потом кто-то должен выйти в коридор и подразнить ал'ку.

После ал'ку вас ждут еще несколько ии'зеров. Сначала поставьте всех бойцов в режим обороны для радушной встречи дорогих гостей, а затем добейте их прежде, чем они успеют восстановить свои силы.

15.2. RETREAT – THE OTHER WAY

Альтернативный вариант для миссии 15.1, но несколько легче в прохождении.

В начале миссии вас встречают четыре ии'зера. Открыв дверь, вы включаете лазеры. Не торопитесь входить, несколько ходов понаблюдайте за очередностью работы лазеров. Здесь нет выключателей, они включаются и выключаются автоматически по мере вашего продвижения по уровню. Основные враги, одиноко стоящие то там, то здесь, это пир'ку и еще несколько ии'зеров за дверью на востоке. Кстати, когда вы ее откроете в первый раз, все лазеры отключатся.

Используйте стимуляторы и подбадривающее влияние флага майора Разерфорд, чтобы увеличить дальность пробежек бойцов и успешно миновать опасные зоны.

USEFUL SCRAP

После нескольких миссий подряд без доступа к базе снабжения вы попадаете в поистине сказочное место. Впервые вам предлагают настоящее оружие. Настоятельно рекомендую взять Enhanced Laser Gun. Это новое оружие, в первой части игры его не было

Оно всегда попадает в цель, выбивая каждый раз по два пункта здоровья, но довольно быстро перегревается. Переключив лазер в режим B, вы сможете взять под контроль монстра, у которого осталось не больше 3 пунктов здоровья. После этого он до конца миссии становится полноценным членом вашего отряда, т. е. сражается, открывает двери и ящики, включает зону выхода и т. п.

Всех остальных вооружайте по собственному вкусу, но лучшим оружием на каждый день был и остается автомат Double Fire.

16.1. BACK IN THE SCRAP #1

Достаточно простая миссия с очень простым и понятным заданием – всех уничтожить.

На вашей платформе находится пачка го'зеров, на северо-восточной – го'зеры вперемешку с горе'ку. Разбираясь на своей платформе, не забывайте прятаться от бластеров горе'ку, которые бьют на большое расстояние и могут причинить вам немалый урон.

Если вы, послушав моего совета, взяли лазер, то можно расстреливать го'зеров из него, не утруждая себя попытками забежать к ним со спины. У го'зера всего четыре пункта здоровья, и два выстрела из лазера гарантированно убивают его. Еще забавнее, подранив го'зера, взять его (а еще лучше – несколько монстров) под свой контроль и через телепортатор отправить на другую платформу – пусть они делают всю опасную работу вместо ваших бойцов. Правда, весь опыт также достанется им.

16.2. BACK IN THE SCRAP #2

Практически полная аналогия миссии 16.1, но с чуть измененной картой. В принципе, для победы достаточно всего одного бойца с лазером, который на каждом ходу будет брать под контроль по одному го'зеру, а уж те все сделают. Однако горе'ку тоже могут телепортироваться на вашу платформу, вот тогда-то вам и понадобится огневая поддержка других бойцов, т. к. у горе'ку 14 пунктов здоровья и хорошая броня, и так просто его не возмешь.

17. THIRSTY

Хорошая новость – «шаттл», который должен пополнить ваши запасы, уже готовится. Плохая новость – когда он будет готов, никто сказать не берется. Говорят, что скоро, но когда ты находишься на этой проклятой планете, «скоро» – это слишком долгий срок

Это одна из самых сложных миссий в игре. Вам грозят две напасти. Первая: тии'зеры – старшие братья го'зеров. Они очень мощные (за один удар они выбивают 20–40 пунктов здоровья, что более чем достаточно для любого из ваших бойцов), очень живучие (30 пунктов здоровья!) и очень быстрые (9 шагов за один ход!). Кроме того, их просто немеряно на этом уровне! Единственная слабость тии'зеров, которая дает вам шанс на победу, – это то, что в течение одного хода они могут либо передвигаться, либо бить, а подойти и ударить не могут. Поэтому, если к вам подойдет тии'зер, просто отойдите на шаг назад, и вы в безопасности. Чтобы компенсировать этот недостаток, тии'зеры нападают большими группами, окружая врага со всех сторон, и, возможно, вам некуда будет отступить.

Вторая напасть – быстро осыпающаяся центральная платформа. Каждая потемневшая плитка может в любой момент обвалиться. Очень быстро проход к зоне выхода оказывается разрушен.

Стратегия прохождения этой миссии следующая. Майор Разерфор, как самый быстрый боец вашего отряда, продвигается к юго-восточной платформе, где находится зона выхода. Остальные остаются на платформе, с которой вы начинаете, и прикрывают ее огнем. При этом они должны стараться сконцентрироваться на одном-двух тии'зерах за ход, чтобы дать возможность бойцу с лазером взять под контроль как можно больше монстров. Контролируемые вами тии'зеры должны отвлекать внимание других скай'геров от Разерфорд. При этом следите за цветом плиток на полу: только светлые гарантируют, что вы не рухнете в бездну.

К тому времени, когда центральная платформа почти целиком обрушится, майор уже должна быть в предбаннике юго-восточной платформы. Силами всего отряда расстреляйте всех тамошних тии'зеров, и Разерфорд спокойно займет зону выхода. Если вам повезет, то прежде чем обрушится центральная платформа, вы успеете перевести на юго-западную пару «своих» тии'зеров, который смогут заработать вам несколько пунктов оборудования, предварительно перебив «нормальных» тии'зеров.

Есть другой вариант завершения миссии. Этот способ вы сможете в дальнейшем применять неоднократно. Возьмите под контроль одного из тии'зеров, стоящих около зоны выхода, и займите ее им! А так как теперь это полноправный член вашего отряда, то миссия будет считаться выполненной.

Почаще сохраняйтесь, особенно перед выстрелом из лазера (уж больно часто он ломается), и внимательно считайте отлетающие при выстреле пункты здоровья, чтобы случайно не убить кандидата в союзники

18. EVEN MORE THIRSTY

Так как особого выбора у вас нет, то ваш отряд продолжает двигаться вперед. Ваша цель – телепортатор на южной платформе. Путь к ней лежит через стройные ряды тии'зеров и пир'ку, а также примкнувших к ним отдельных горе'ку.

Никаких особых сложностей не ожидается. Используйте стратегию, которая теперь будет основной для вас – взятие противника под свой контроль и выполнение им всей «грязной» работы. Единственное дополнение по сравнению с предыдущей миссией, это необходимость подлечить подконтрольного вам тии'зера, прежде чем отправлять его под бластеры пир'ку и горе'ку.

19. HOPE

Вот «шаттл» прогрохотал? и ага... Вы получили посылку с родины, т. е со станции – вода, провиант, дополнительное снаряжение. Все это значительно подбодрило погрустневших было бойцов. Задача вашего повеселевшего отряда – добраться до телепортатора на юго-западе не более чем за 35 ходов

В начале миссии включите режим карты у вас две зоны высадки отряда. Бойца с лазером необходимо поставить на юго-восточной, т. к. на первых же ходах он должен будет «завербовать» тии'зера, чтобы спасти себя и товарищей.

Телепортатор находится на платформе, которая возвышается над всем уровнем, а выход с подъемника на нее обстреливается несколькими горе'ку из зала на севере. Прежде чем вступать на подъемник, каждый боец должен отдохнуть или даже принять стимулятор, чтобы наверху сразу спрятаться за стеной.

35 ходов – достаточно большой запас времени, но не стоит увлекаться второстепенными задачами типа боковых комнат с сундуками, сосредоточьтесь на главной цели, иначе вы не успеете.

FRESH SUPPLIES

Те самые припасы, который вам сбросили с «шаттла». Здесь все, что нужно для победы. В дальнейшем будут еще базы с различной экзотикой, но уже сейчас у вас есть оружие, которое вы возьмете с собой в последнюю миссию.

20. TO THE JUNGLE – 2ND TRY

Вторая попытка пробиться в джунгли на выручку к Стил по прозвищу Бензопила. Цель миссии – всем отрядом добраться до любой зоны выхода

Возможно, это мое субъективное мнение, но добраться до западной зоны выхода проще, чем до восточной. Поэтому отправляетесь всем отрядом на запад. Один боец прикрывает тыл от нападения дек'зеров, которые прибегут, если вы замешкаетесь.

Первым делом возьмите под контроль одного тии'зера. Его задача – отвлекать на себя внимание других тии'зеров Он не должен никого убивать сам, т к. после этого не сможет убежать и будет убит. Обязательно ставьте его рядом с линией лазера (стационарного): бывшие друзья будут окружать вашего тии'зера со всех сторон, но включающиеся лазеры каждый раз будут уменьшать их число

В это время весь отряд перебежками продвигается к зоне выхода. Там могут появляться дек'зеры, будьте осторожны.

Не забывайте, что теперь тии'зер тоже член вашего отряда, а значит, для завершения миссии он тоже должен достичь зоны выхода. Или умереть, подставившись под удар в тот момент, когда ваши бойцы уже заняли свои места.

■

ОКОНЧАНИЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

 (начало на стр. 36)

В начале уровня, внизу, посреди базы союзников, вам дается Mobile Outpost, четыре Technician'a и немного войск. Главную базу можно расположить посреди базы союзников, а вот остальных юнитов стоит послать на поиски своей базы, которая находится в самом верху карты.

Двигайте своих юнитов по правой стороне карты, придерживаясь самого края, дабы не показываться на глаза врагу. По дороге вы обнаружите строение, приносящее противнику деньги (то есть нефть), рядом стоит защитная вышка первого уровня. Уничтожьте строение и двигайтесь дальше вверх. Скоро на пути вам попадется еще такое же строение, разрушьте и его. Два из четырех таких строений вы уничтожили.

Дойдя до верхнего угла, следуйте налево, и вы найдете вашу базу. Technician'ами почините ее. Сразу же постройте Research Lab и Armory, сделайте апгрейды и поставьте по бокам вашей базы защитные вышки и несколько Technician'ов рядом. Далее постройте четыре Solar Collector для притока финансов. А если вы хотите, чтобы это происходило еще быстрее, займитесь добычей нефти, ведь ее вокруг вас немерянно.

Но не стоит увлекаться развитием вашей базы, подумайте о союзнике. Если вы развернули главную базу на его территории, то ее можно расширить. Постройте Machine Shop и Barrack, усовершенствуйте их и производите юнитов. Ах да, чуть не забыл: если вы хотите оставить врага практически без ресурсов, то пройдите по левой стороне карты в самый низ, там еще два строения, приносящие деньги. Накопите приличное количество техники и дайте знать, кто здесь хозяин.

HIDE & SEEK

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 4.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Роботы».
По одной базе у противника и союзников.

Ваши войска расположены в левом нижнем углу карты, их не так уж много, так что экономьте. Technician'ы находятся в левом верхнем углу карты и ждут, пока вы их освободите. Но не стоит особо торопиться, действуйте аккуратно, с большей отдачей.

Стоит вам пройти немного вбок, и вас встретит робот, стреляющий энергетическим лучом. Это самый лучший робот врага на этом уровне, таких у него больше не будет. Двигайтесь по горизонтали и, дойдя до очередного угла карты, идите наверх, пока не дойдете до базы союзников.

Теперь можно немножко передохнуть и понежиться на территории охраняемого участка. Если ваши солдаты набрали немного опыта и их рамка стала синей или красной, то пусть подлечатся, жизни этих дорогих созданий еще пригодятся. Но не стоит особо расслабляться: вам же все-таки поручено задание, и не надо подводить командира.

Идите налево и, выйдя на дорогу, спуститесь немного вниз: вы увидите подземный туннель. Чтобы пробраться туда, придется его обогнуть. Далее двигайтесь все время налево, упершись в конец карты, направляйтесь вверх. Не забудьте, что везде подстерегают злобные враги, готовые сделать из вас отбивную.

Освободив Technician'ов, выведите ваши войска на дорогу, проходящую по центру карты. Идите вверх, разбираясь со всеми врагами. Если вы повернете немного направо, практически около базы противника, то увидите бункер. Расчистите туда путь. Далее Technician'ом залезьте туда, и к вам присоединится Wilbur Bomber. Теперь дело за вами, разнесите базу врага в пух и прах.

KAMIKAZE SQUAD

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 4.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Развитые».
Одна база противника.

В этом уровне базы у вас нет, но дается некоторое количество техники и несколько Kamikaze. Это первый раз, когда вы можете использовать столь разрушительных юнитов, но вам придется потренироваться в применении их. Действовать нужно аккуратно, а не то вместе с врагами на воздух взлетят и ваши войска. Лучше держите Kamikaze на расстоянии от остальных войск и применяйте отдельно.

Очистите местность слева, а потом идите направо, чтобы враги не зашли вам в тыл, пройдите вверх под мостом и поверните налево. Далее по туннелю дойдите до конца карты, а потом строго вверх. Свернув направо, вы увидите строение. Уничтожьте его – и вам дадут Flamer'ов и три Technician'a.

Вернитесь туда, где вы проходили первый мост. Пошлите одного Technician'a к месту, откуда вы начинали уровень. Там должен быть бункер, где находится мощный робот, оснащенный двумя плазменными пушками и одной ракетной установкой. Пройдя вверх по самой правой дороге, вы найдете еще один бункер. Там вас ждет наикрутейший танк, стреляющий расплавленным железом, способным сжечь все на своем пути. Этих двух юнитов хватит, чтобы разнести всю базу «Развитых», если умело ими воспользоваться.

Начните атаку с правой стороны. Уничтожив несколько оборонительных сооружений, вы откроете путь на базу. Сначала взорвите завод по производству пехоты, чтобы враг не смог делать Mekanik'ов для починки зданий и оборонительных вышек. Потом добейте оставшиеся вышки, и база врага останется совсем голой. Уничтожить ее не составит особого труда.

LET'S GET TECHNICAL

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 4.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: горы.
Противник: «Роботы».
Одна база противника.

Командование «Выживших» выделило вам всего-навсего четыре Technician'a. Вы будете вести боевые действия в зоне, где находятся пять бункеров с роботами. Но не стоит расстраиваться, четырех юнитов вам хватит даже с лихвой, главное – в начале уровня не потерять ни одного Technician'a.

Как только загрузится уровень, возьмите одного юнита и ведите вправо. Вы наткнетесь на вражеского робота, но если бежать не останавливаясь, то вы успеете запрыгнуть в бункер. Теперь нужно найденным чудороботом быстро нагнать врага и уничтожить, чтобы тот не успел добраться до ваших оставшихся Technician'ов.

Далее пойдут менее напряженные действия. Недалеко от первого бункера находится и второй. Вам, вооруженному двумя роботами, расчистить дорогу к следующим бункерам не составит особых проблем. Единственное, что вам доставит немного труда, так это горные лабиринты, но это может только повлиять на время прохождения уровня.

Ориентируйтесь на то, что вражеская база находится в правом верхнем углу. Пройдя через цепочки гор и огромный скелет умершего мутанта, вы выйдете к ней. Не оставляйте в живых ни одного «Развитого».

DEATH FROM ABOVE

Сопротивление: сильное.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Развитые» и «Роботы».
В трех местах базы «Развитых» и одна база «Роботов».

С самого начала уровня вам дается несколько строений, но без главной базы, так что можно будет создавать только пехоту. Я знаю, что многие игроманы недооценивают солдатиков и действуют в основном техникой, но, поиграв в этом уровне без нее, вы поймете, что солдатики с их невысокой ценой незаменимы и способны причинить врагу непоправимый урон.

Итак, с начала уровня у вас ездят два Oil Tanker'a к буровой установке за нефтью, но они находятся под обстрелом вражеской защитной башни, так что или следите за каждым движением Oil Tanker'ов или поставьте их пока у базы, а сами проведите профилактику.

А профилактика такова: модернизируйте по очереди ваши Barrack'и. Произведите несколько Flamer'ов и посадите их в Enforcer Airlifter. Слева и чуть внизу, на возвышенности, находится база «Развитых». Подобраться к ней можно только с воздуха. Возьмите нагруженный транспортник и высадите солдат книзу от вражеской базы, так вам никто не помешает осуществить задуманное. Высаженного десанта хватит, чтобы разнести врага.

После этого можете не волноваться за Oil Tanker'ы, их путь свободен. В дальнейшем «Роботы» произведут атаку на вашу нефтяную вышку. К этому времени, если вы постоянно делали апгрейды и занимались всерьез производством юнитов, у вас должно накопиться достаточное количество вооруженных сил для того, чтобы отразить атаку врага. Залечив раны, высадите солдат в левой части карты и уничтожьте очеред-

ную базу «Развитых», далее произведите еще одну высадку кверху от вашей базы. Таким образом вы зайдете в тыл последней базы мутантов. Вначале разбейте нефтяную вышку, а потом все остальное.

Теперь дело за «Роботами»: их постройки расположены в правом нижнем углу. Можно, используя Enforcer Airlifter, высадиться в самый угол карты, а можно действовать напрямик. Но вход охраняют три защитных сооружения первого уровня. Если правильно расположить Laser Trooper'a, то он окажется вне досягаемости. А лучше произведите эти действия одновременно, противник будет в шоке.

STRIKE THREE

Сопротивление: сильное.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Развитые».
Одна база противника и две базы союзников.

В начале уровня вам дается Mobile Outpost, Mobile Drill Rig и немного войск.

Двигайтесь направо, пока не доберетесь до «нефтяной лужи». Расположите неподалеку от нее главную базу, а также примените Mobile Drill Rig по назначению, то есть воткните его в черную дырочку (затыкайте все щели на этом уровне, а не то кое-кто может пролезть).

Постройте Power Station вблизи «нефтяной лужи», Armory и Research Lab. Модернизируйте Armory до второго уровня и поставьте вверху базы защитную вышку. Далее модернизируйте главную базу до пятого уровня и постройте четыре Thermal Exchanger, затем четыре Solar Collector. Быстрый приток ресурсов обеспечен. Потом сделайте все апгрейды и завершите строительство вашей базы. Окружите ее защитными сооружениями и установите энергетические стены. Так враг сначала будет атаковать стены, а потом уже и вышки, но уничтожить стены сложнее, чем вышки, да и стоят те значительно дешевле.

После завершения строительства своей базы пора подумать и о союзниках. Их базы расположены по верхним углам. В левом углу находится наиболее слабый союзник, а в правом – хорошо развитый. Но без вашей помощи они не выживут. Придется или отвлекать внимание врага на себя, или присылать им подкрепления.

Разрываться на три фронта я вам не советую, так что возьмите под опеку только одного союзника, конечно же, правого. Если союзник разовьется так же, как и вы, то ваше преимущество перед врагом будет в два раза больше. Но уничтожить его будет все же не так просто. База врага имеет очень хорошее расположение, а подступы к ней охраняются.

Производите авиацию и наземные войска. Уничтожив авиацией оборонительные сооружения, сразу же атакуйте с земли. Только комбинированные действия дадут положительный результат.

SPECIAL DELIVERY

Сопротивление: сильное.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Развитые».
Одна база противника.

В этом уровне вам поручено доставить двух Technician'ов из одной точки в другую, но просто так никто сделать это не позволит.

Итак, сначала постройте Armory и модернизируйте его до второго уровня. Установите защитную вышку с правой стороны от базы на самую высокую точку, окруженную полукругом цепью гор, и приставьте к ней двух Technician'ов. Это следует сделать очень быстро, потому что враг практически сразу пойдет в бой. Если сделать все так, как я сказал, то вы сможете сдерживать некоторое время атаки врага.

Модернизируйте главную базу до пятого уровня, затем постепенно стройте четыре Thermal Exchanger. Когда приток ресурсов увеличится, постройте еще несколько оборонительных сооружений, окружите их энергетическими стенами и до конца развивайте промышленность. Производите технику и уничтожайте все оборонительные сооружения врага слева от вашей базы, особенно делайте упор на противовоздушные установки. Не обязательно уничтожать саму базу противника.

Очистив местность, возьмите Enforcer Airlifter и летите по левому краю карты до верхнего угла, там захватите двух Technician'ов и возвращайтесь на базу, а потом на небольшой полуостров, который находится правее и выше вашей базы. Высадите там Technician'ов, и миссия будет завершена вашей победой.

Но есть и другой, очень быстрый способ пройти эту миссию. С самого начала возьмите Enforcer Airlifter и, двигаясь по самой кромке правого края карты сначала в верхний угол, затем в левый, заберите Technician'ов и возвращайтесь таким же путем, главное – нигде не останавливаться. Если делать все четко и быстро, то ваш Enforcer Airlifter не собьют, а вы сможете высадить Technician'ов на нужное место без потерь.

THE CONVOY

Сопротивление: сильное.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Роботы».
Одна база противника.

В этой миссии у вас есть все необходимое, чтобы развиваться, кроме денег.

Сразу после загрузки миссии объедините все войска и следуйте налево. Вы увидите вражеских Weed Killer, которые направляются вверх. Стреляйте в самого последнего, уничтожив его, переходите к следующему. Так вы не встретите отпора. Истребив их всех, подождите немного, к вам подойдут остатки вражеского конвоя. Старайтесь не потерять ни одного воина в битве с этим конвоем, они еще ой как пригодятся.

Потом идите вверх, пока не увидите защитную вышку. Расположите войска так, чтобы они ринулись в бой практически одновременно, иначе вас перебьют по одному. Сначала ведите в бой легкую технику, которая примет огонь на себя, а за ней Flamer'ов. Немного правее стоит еще одна такая вышка. Проделайте с ней ту же операцию, что и с предыдущей.

Нахально пройдите через базу противника вверх и налево в самый угол. О чудо, вас ждут восемь Oil Tanker'ов с нефтью и немного техники.

Теперь надо проделать такой же путь, только в обратную сторону. По дороге уничтожьте вражескую буровую вышку, оставив таким образом противника без ресурсов. Возвратившись на базу с грузом, примените его по назначению и постройте Mobile Drill Rig. После этого развивайтесь, можно даже не до конца, так как враг значительно ослаблен. Уничтожить его не составит труда, все тяжелое уже позади.

CHARLIE DON'T SURF

Сопротивление: сильное.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: горы.
Противник: «Роботы».
Две базы противника.

Вы начинаете внизу карты, войск не очень много: всего шесть юнитов, но не в этом дело. Как только вы выйдете за границу полуострова, на вас нападет энергетический шарик. Главное – не подпустить его близко, а на расстоянии он не страшен.

Вашей задачей будет найти базу, которая находится где-то в центре карты. Но путь к ней сложен, повсюду мощные вражеские защитные вышки. Двигайтесь по краю карты, пока не дойдете до вашей базы. Противник хорошенько потрепал ее, все строения еле стоят.

Советую поставить скорость поменьше, потому что нельзя терять ни секунды. Неподалеку от базы находится бункер. Произведите несколько Technician'ов и заберитесь туда, вам дадут десять тысяч. Оставшимися солдатами почините все строения. Постройте Research Lab и Armory, модернизируйте его до второго уровня. Установите оборонительные сооружения так, чтобы ваша база была прикрыта с четырех сторон. Далее модернизируйте саму базу до пятого уровня, постройте максимальное количество Thermal Exchanger, потом Solar Collector. Модернизируйте до конца Armory и полностью окружите себя оборонительными сооружениями, затем проведите кольцо энергетических стен.

Путь к вам лежит только по воде, так что обороняться будет несложно, но врагу постоянно доставляются подкрепления и его атаки не прекратятся ни на минуту. На вражескую базу можно проникнуть также с воды или высадить десант на его территории.

Постройте еще один Barrack (сделайте апгрейды для обоих), а также несколько Enforcer Airlifter. Заметьте, что высаживать по десять солдат лучше, чем по единице техники. Я вам советую действовать только пехо-



той, так намного быстрее.

Загрузите Enforcer Airlifter достаточным числом юнитов и, двигаясь по правому краю карты, высадитесь в самом верхнем углу. Там находится вражеская противовоздушная установка, так что не теряйте времени с высадкой. Если вы захватили с собой Flamer'ов, то уничтожить строения противника будет секундным делом. Потеряв здания, которые приносят деньги, враг станет практически беззащитным, и добить его будет несложно.

THE ENEMY OF MY ENEMY

Сопротивление: сильное.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Развитые» и «Роботы».
Одна база «Развитых» и одна база «Роботов».

С самого начала постройте Armory и Research Lab, модернизируйте ее до второго уровня. Постройте вначале одну защитную вышку второй степени сверху, потому что злобные мутанты захотят использовать вашу неразвитость и произведут атаку

Далее, поднакопив еще денег, постройте вышку и внизу, так как «Роботы» тоже не из числа робких. Не забудьте прикрепить к защитным сооружениям хотя бы по одному Technician'у, так вы сможете защищаться некоторое время.

Как вы поняли по названию уровня, «Развитые» и «Роботы» враждуют также между собой, но есть большое НО... Карта очень узкая, а ваша база находится ровно посередине, так что даже если кто-нибудь из них захочет повоевать друг с другом, им придется пройти через вас. Изловчившись, вы можете натравить одного противника на другого, но это будет очень сложно.

Сделайте апгрейды главной базы, постройте восемь строений, приносящих ресурсы, и наставьте оборонительных сооружений (побольше сверху). Модернизируйте завод по производству техники и постройте Enforcer Airlifter, загрузите его Technician'ами, желательно десятью.

Облетите базу «Роботов». Где-то позади нее находится бункер, охраняемый двумя защитными вышками и одной противовоздушной установкой. Смело высаживайтесь около бункера и забирайтесь туда. Если вы взяли много Technician'ов, то их не смогут всех убить, и кто-нибудь добежит до места назначения После того как вы завладеете бункером, «Роботы» станут вашими союзниками.

Теперь обороняться будет намного легче, ведь прикрывать придется только одну сторону базы. Противник не построил сооружения, которые приносят деньги, и все его сбережения поступают только от двух буровых вышек. Когда в них закончится нефть, враг станет совсем беззащитным, но не стоит этого ждать, если можно завершить дело быстрее Стройте авиацию и технику Самолетами наносите удары по оборонительным сооружениям и сразу же вводите в дело технику. Победа будет за вами.

THIS AIN'T AVALON

Сопротивление: сильное.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Роботы».
Одна база противника.

Ваша база находится на острове посередине карты, к которому ведут два пути с моря: сверху и снизу.

Вначале имеющимися войсками перекройте путь снизу, так как первые атаки врага будут осуществляться только оттуда. Постройте Research Lab и Armory, модернизируйте их до второго уровня и установите защитную вышку близ «нефтяной лужи», находящейся в левом нижнем углу. Поставьте какое-нибудь строение, лучше еще один Barrack, сверху, чтобы можно было строить оборонительные сооружения прямо около входа на остров.

Если хотите, чтобы враг не смог или почти не смог добраться до вашей базы, поставьте несколько танков на краю острова около прохода. Юниты, большие по размерам, чем танк, не смогут стоять у края, они просто туда не пролезут.

На двух левых «нефтяных лужах» установите буровые вышки. Рядом с ними постройте по одной Power Station. После того как в правой «луже» закончится нефть, направьте по Oil Tanker'у на новые места добычи «черного золота». Далее развивайте свою базу и стройте восемь зданий, приносящих ресурсы, их приток будет огромен и может дойти до отметки в сто тысяч.

Модернизируйте два завода по производству пехоты и завод, производящий технику, до пятого уровня, постройте несколько Enforcer Airlifter и поставьте на неограниченное производство Laser Trooper и Kamikaze.

Затем летите одним Enforcer Airlifter в левый верхний угол, там вас ждут два Orville Fighter и четыре Wilbur Bomber. Они вам очень пригодятся, так как на этом уровне нельзя строить авиацию.

База врага расположена в правом нижнем углу, но узкой полоской продолжается до самого верха. На ней установлены четыре строения, приносящие ресурсы. Уничтожьте их авиацией – противник не сумеет быстро возобновить строительство этих зданий.

Далее посадите в Enforcer Airlifter пехоту, которая должна уже быть произведена в большом количестве, и высадите ее в правой верхней части вражеской базы. Сразу отделите Kamikaze от Laser Trooper, дабы не причинить им вреда. Еще лучше держать Kamikaze в отрядах по два-три человека.

На территории врага находится очень большое количество энергетических шариков, уничтожьте их. Потом с помощью Kamikaze добейте всю оставшуюся базу, а завершите дело авиацией.

ROBOTS MUST DIE!

Сопротивление: сильное.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Роботы».
Две базы противника.

Вы начинаете миссию в правом верхнем углу, у вас есть передвижная главная база и такая же буровая вышка, а также несколько солдатиков. Отведите пехоту чуть пониже, а Mobile Outpost и Mobile Drill Rig – в самый угол карты.

Через некоторое время слева появятся четыре энергетических шарика, а за ними легкий танк Они будут стараться уничтожить вашу главную базу, а вы стреляйте во врага сбоку.

Затем ведите ваши юниты далеко влево, пока не увидите энергетические стены. Заставьте вашу пехоту уничтожить одну половину этих стен, а какое-нибудь из передвижных строений пошлите немного пониже, там ждут еще немного ваших войск

После уничтожения стен сгруппируйте всех солдат и идите налево. Вы увидите вражескую базу и две защитные вышки, уничтожьте вначале их, а потом и саму базу. На ее месте установите свою. Когда вы уничтожите буровую вышку противника, нефть в «луже» будет потихоньку сгорать, так что побыстрей установите на ней свое сооружение.

Постройте Power Station, Research Lab и Armory, модернизируйте его до второго уровня и установите пару оборонительных башен справа и внизу. Потом будете ставить туда другие вышки, а пока прикрепите к имеющимся вышкам по два Technician'а.

Модернизируйте главную базу до пятого уровня и стройте здания, приносящие деньги. Потом модернизируйте Armory до конца и постройте максимум оборонительных сооружений (не забудьте противовоздушные вышки). Огородите все это энергетическими стенами.

Далее постройте завод по производству техники и сделайте к нему все апгрейды. Поставьте на неограниченное производство Wilbur Bomber.

Перед тем как разведывать всю оставшуюся территорию, положите перед собой пару успокаивающих таблеточек, а особо впечатлительным посоветую еще и валидольчик. Как только вы увидите все вражеские юниты, вам станет не по себе, так как их очень много. Конечно, что еще ожидать от обладателей шестнадцати строений, приносящих ресурсы, и достаточного количества заводов по производству техники и пехоты!

В левом нижнем углу всего по одному вражескому заводу техники и пехоты, практически неохраняемых – организуйте налет.

С помощью специальных строений смоделируйте противовоздушную установку и сделайте их несколько штук – противник не будет экономить авиацию в этой миссии, так что вам придется несладко.

Вы же наделайте большое количество авиации и, накопив огромный воздушный флот, атакуйте вражескую базу, находящуюся посередине карты. Вначале уничтожайте те юниты и строения, которые могут нанести повреждения вашим самолетам, затем раз-

несите все остальное. Такую же операцию проделайте и со второй базой.

DEATH TO THE FREAKS

Сопротивление: очень сильное.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Развитые».
Три базы противника.

По-моему, в прошлой миссии сопротивление врага было в три раза больше, но не скажу, чтобы мутантов так легко можно было стереть с лица Земли.

Итак, разложите вашу главную базу в самом углу карты, а Mobile Drill Rig устройте на «нефтяной луже». Постройте Research Lab, Armory, Machine Shop и Barrack так, чтобы строения были разбросаны по всему острову.

Теперь по краям можно устанавливать защитные вышки, но для этого нужно сделать несколько апгрейдов. Вначале поставьте несколько башен около выхода к морю и приставьте к ним войска. Laser Trooper и Rocketeer'ов можно поставить слева внизу, чтобы они стреляли по противнику, двигающемуся по морю. Выгода этого действия в том, что солдаты останутся целыми, так как нельзя наносить удары с моря по суше, окруженной горами.

Теперь установите противовоздушные вышки и прикрепите к ним Technician'ов. Развивайте до конца свою базу, производите технику, пехоту и несколько Enforcer Airlifter, потом сделайте упор на Wilbur Bomber.

Переправьте ваши сухопутные войска через речку в верхнюю часть, после этого нанесите несколько ударов с воздуха по вражеским оборонительным сооружениям и закончите операцию ждущими и готовыми в любую минуту ринуться в бой войсками, которые вы недавно переправили.

После уничтожения базы вам открывается путь к строениям, приносящим ресурсы, для этого надо пройти немного вверх. Отремонтируйте подбитую технику и самолеты, доукомплектуйте поредевшие ряды и нанесите удар по второй базе. После ее уничтожения останется только одна база врага, находящаяся повыше предыдущих. Накопите большое количество авиации и разгромите жалкие остатки врага. Удачи!

«РАЗВИТЫЕ»

I'LL BE YOUR BEST FRIEND

Сопротивление: легкое.
Технический уровень: 1.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Выжившие».
Одна база противника и база союзников.

Проведите свои войска по дороге до развилки. Разбейте лагерь и сразу начинайте строить Alchemy Hall, Derrick, Beast Enclosure и Forge.

После построения Forge сделайте его апгрейд, чтобы приступить к строительству защитной башни Kneecapper. Поставьте две такие башни справа от вашей базы. Затем сделайте апгрейд Derrick'a и Beast Enclosure. Теперь начинайте строить Crinoid'ов и, собрав штук десять, смело отправляйтесь крушить врага.

Пройдите по югу карты (желательно, чтобы ваша атака началась одновременно с атакой ваших союзников) и, разгромив вышку, уничтожьте сначала Machine Shop, а затем и всю базу врага.

THE SEVEN SAMURAI

Сопротивление: легкое.
Технический уровень: 1.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Роботы».
Одна база противника.

Делать в этой миссии, честно говоря, нечего. Вы должны уничтожить всех врагов, сумев уберечь свою деревню.

Сначала идите направо и вверх и там уничтожьте базу противника. Затем обегайте всю карту и истребите оставшегося врага.

NAPALM SUNDAY

Сопротивление: легкое.
Технический уровень: 1.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Выжившие».
Одна база противника, но к нему, как и к вам, постоянно прибывает подкрепление.

Сразу начните строить Forge, а пока он строится, всю армию отгоните на базу. На горке, рядом со входом в каньон, в котором стоит ваш Power Plant, поставьте отряд Bazukoid'ов и Rioter'ов.

Затем сделайте апгрейд Forge'a и постройте на горах, у входа в каньон, пару защитных башен типа Worm. Держите оборону и ждите подкрепления.

Много хлопот доставят бомбардировщики врага, по которым прекрасно умеют стрелять Bazukoid'ы. Собрав человек 15–20, смело отправляйтесь в правый верхний угол карты – там враг добывает нефть.

После отключения врага от источника «черного золота» подождите новое подкрепление и, присоединив его к вашему отряду, отправляйтесь вниз. Обойдя разбитый самолет по правому борту, вы наткнетесь на базу врага. Будьте осторожны с Flamer'ом на этой базе. Не давайте ему приблизиться к вашим юнитам.

Подтяните подкрепление и направляйтесь еще ниже, сметая врагов на своем пути. Проберитесь в левый нижний угол карты и сломайте бункер. Из него выскочат готовые к войне Bazukoid'ы.

Затем идите в центр карты и уничтожьте еще один нефтедобывающий завод врага. Левее и ниже от этого завода находятся два Mobile Derrick'a. Разложите их на «нефтяных лужах», которые находятся поблизости.

Убейте всех оставшихся на карте врагов – и вы победитель.

THE GUNS OF NAVAHO

Сопротивление: легкое.
Технический уровень: 2.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Роботы».
Одна база противника и небольшое количество вышек по всему уровню.

Для начала, в целях безопасности всей вашей начальной армии, отведите отряд Martyr'ов за свою базу, подальше к башням.

Постройте Beast Enclosure и Alchemy Hall. Слева от базы виден небольшой участок пустой земли, поставьте там Power Plant. Усовершенствуйте Clan Hall. Как только построится Beast Enclosure, начните его модернизацию. Произведите Derrick'a и пустите его к «нефтяной луже». Постройте рядом три защитных башни.

Создайте Crinoid'a и, пустив его на север вместе с Martyr'ом, взорвите Lightning Generator. Таким образом уничтожьте все защитные башни на карте, при этом вместо Crinoid'ов используйте парочку War Mastodont'ов.

Теперь снесите и саму базу врага многочисленными стаями своих мутантов.

BE VEWWY QUIET...

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 3.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Роботы» и «Выжившие».
Две базы противника.

Переведите свои войска на противоположный берег от своей начальной позиции. Затем ведите их в левый верхний угол карты (сначала вверх, потом налево, потом снова вверх). Там вы найдете две «нефтяные лужи». Рядом с ними поставьте свой Clan Hall.

Сразу начните строить Forge, Power Plant, Beast Enclosure, Alchemy Hall и Warrior Hall. Затем постройте Derrick и сделайте апгрейд Beast Enclosure. Создайте еще двух Crinoid'ов. Сделайте апгрейд Power Plant и Forge. Поставьте четыре вышки типа Worm. Постройте еще один Warrior Hall, улучшите его и поставьте строительство Rioter'ов на бесконечность.

Собрав отряд из 20–30 Rioter'ов, нападайте на базу врага, которая расположена справа от вас, не переставая при этом строить Rioter'ов. Уничтожив базу врага справа, нападайте на базу снизу от вас. После этого раскройте всю карту и уничтожьте врага полностью.

DAM IT, JANET

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: возвышенность.
Противник: «Роботы».
Одна база противника.

Сначала наштампуйте десяток Rioter'ов и отгоните врагов от Derrick'a. Затем произведите еще пять Rioter'ов и, соединив отряды, нападите на базу врага, которая находится выше Derrick'a. Сначала уничтожьте вышки, а затем и все остальное.

KKND 2:

Подгоните к войскам Mobile Clan Hall и Mobile Derrick. Постройте еще пять-семь Rioter'ов, объедините армии и ведите их налево по верху карты.

Уничтожьте там всех врагов и разбейте новую базу.

Во время боевых действий не забудьте сделать апгрейды следующих строений: Forge, Power Plant и Beast Enclosure.

Поставьте защитные башни на новой базе, в тех местах, откуда враги особенно сильно нападают. Поставьте пару вышек и под вашей первой базой. Постройте на ней еще один Beast Enclosure, сделайте его апгрейд и начинайте производить Missile Crab'ов. Наштамповав их штук двадцать, нападайте на базу врага, находящуюся ниже вашей первой базы. Враг такого напора не выдержит.

THE RABBIT WARREN

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Выжившие».
Одна база противника.

Берите Rioter'ов и Homing Bazookoid'ов и тащите их в туннель, находящийся немного ниже расположения всего вашего воинского состава. Находясь в туннеле, ведите небольшой саботаж: расстреливайте мелкие группировки вражеских войск. После уничтожения видимого противника, выпустите двух Spirit Archer'ов из туннеля в качестве приманки, а увидев вновь атакующего противника, смывайтесь обратно в туннель и уничтожайте врага оттуда. Полное удовлетворение от этой схватки вы получите, уничтожив танк.

Затем выведите войска из туннеля и забегите на горку справа, убейте всех расположенных внизу (на юге горы) солдат противника. Можете слегка развеяться, находясь наверху и расстреливая живую силу противника, а также легкую технику с высоты птичьего полета.

Соберите в кучу все свои подкрепления и ведите их по склону горы, с которой вы недавно вели огонь. Отправьте всех пехотинцев влево и вниз. Там есть туннель, под прикрытием которого можно прицельно вести огонь по юнитам противника. Выйдите из туннеля и прихлопните пару ржавых роботов.

Забегите на гору (справа) и с нее уничтожьте танк.

Теперь хватайте всю тяжелую технику и объединяйте ее с легкой. Такой армией отправляйтесь в путь по очищенному району, пока не доберетесь до обуглившегося танка противника. Идите вверх до туннеля. Из него расстреляйте вражью вышку. Пройдите через туннель и сломайте стену.

Затем бегите вверх. Сломайте бункер, где томятся ваши соотечественники, и они присоединятся к вам. Взяв всю свою армию, идите наверх и затем на гору. С нее спустится Floater. Надо просто подбежать к нему и... Все! Очередная победа!

THE SPIDER'S LAIR

Сопротивление: легкое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: возвышенность.
Противник: «Выжившие».
Отряды врага по всей карте.

Сначала бегите своим отрядом влево до развилки, затем вниз, но будьте осторожны, вы должны будете расправиться там с тучей вражеских Flamer'ов.

Затем бегите еще ниже, не забывая по пути крушить врага. Как только увидите вход в каньон (он расположен примерно в центре карты), сразу бегите туда. Там находится ваш Warrior Hall и две вышки. Берегите вышки!

Отбейте несколько атак врага (к счастью, в этой миссии враг ничего не может строить, и вам просто нужно уничтожить всех юнитов врага на карте).

Справа от вашей базы находится бункер с вашими юнитами. Обойдите его сверху, убейте пару охранников и освободите своих.

Теперь начинается самое интересное... Расставьте своих юнитов так, чтобы они как бы окружали врага, который попытается зайти в каньон. Дальше проявите всю свою хитрость и коварство, используя пару каких-нибудь быстроходных юнитов для того, чтобы заманить по очереди всех юнитов врага в расставленную ловушку.

THE BIRDS

Сопротивление: тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: возвышенность.
Противник: «Выжившие».
Одна очень большая база противника.

Для начала постройте Power Plant, сделайте апгрейд Forge, а затем почините все строения. Постройте Derrick и отправьте его на работу. Поставьте рядом с Power Plant две противовоздушные защитные башни (по очереди!). Затем постройте чуть ниже Power Plant'а защитную башню Touch of Death.

Сделайте апгрейд Power Plant'а и постройте еще одну башню Touch of Death вверху Clan Hall'а. Затем сделайте апгрейд Clan Hall и Beast Enclosure. Произведите двух Mega Beetle. Поставьте еще две противовоздушные защитные башни в «горячих» точках вашей Clan Hall и сможете готовить свое нападение.

Постройте четыре Big Pig и четыре Pig Pen, тогда вам не придется беспокоиться о деньгах.

Соберите легион из Mega Beetle и Missile Crab'ов и идите в то место, где последний раз видели вражеских юнитов...

THE WALL OF DEATH

Сопротивление: тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: небольшое.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Выжившие».
Одна база противника и слабая база союзников, способная отражать небольшие атаки врага.

Вы ощущаете, что ваша армия настолько мала, что справиться с противником будет нелегко. На самом деле особых подвигов от вас не потребуется. Вам надо пробраться на базу противника и при этом сохранить Mekanik'а. Конечно, попробуйте сохранить жизнь Martyr'у, чтобы он не взорвал весь ваш отряд. А потом вы должны будете захватить вражескую Research Lab, и все.

Внизу от вас находится база союзников, которую постоянно атакуют.

Идите на северо-восток, понемногу убирая вражеских агентов. Как только вы столкнетесь с «небом» карты (верхнее расположение карты), идите на восток.

Итак, пройдя до конца влево, спуститесь вниз. Взорвите вышку, при этом постарайтесь, чтобы ваш Martyr проскочил первую половину пути незамеченным.

Потом всеми войсками обегите гору и, не попав под электрический ток вышки Force Wall, пройдите Mekanik'ом к Research Lab. Вам придется немало потрудиться, а также заполнить ваш винчестер записями игры, но в конце концов вы прорветесь!

Как только Mekanik просмотрит содержание лаборатории, вам тут же выдадут кучу вещей, помогающих выиграть войну.

Прокатитесь немного вперед (влево), и как только увидите вторую «нефтяную лужу», сразу располагайте свой Clan Hall. У вас будет время построить много всяких интересных вещей прежде, чем на вас нападут. Создав и оборудовав базу, постройте парочку башен (желательно тех, которые вам будут по карману) на востоке и две пары снизу (желательно тех, что подороже). Настроив десяток Mega Beetle и штук 15–20 Missile Crab'ов, атакуйте базу противника. Ту, в лаборатории которой вы недавно просматривали чертежи.

REPO TEAM

Сопротивление: тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: возвышенность
Противник: «Выжившие» и «Роботы».
Две очень большие базы врага.

Сразу поставьте свои отряды на возвышенность слева от базы. В случае нападения справа перегоните их направо. Небольшое подкрепление присоедините к войскам.

Затем до конца улучшите Clan Hall – это позволит вам построить Big Pig и Pig Pen. Соорудите все эти строения (по очереди!). Постройте и усовершенствуйте Forge.

Поставьте две защитных башни Touch of Death справа от Clan Hall, затем две сверху у прохода к вашему Clan Hall'у.

Затем постройте Warrior Hall и наделайте Mekanik'ов. Ими вы будете ремонтировать вышки. Постройте Beast Enclosure и улучшите его до конца. Следите за «здоровьем» своих вышек, не то противник вмиг раздавит вашу базу.

Создайте отряд из двадцати Wasp Bomber'ов и разнесите базу врага справа от вашей. Сначала уничтожьте все противовоздушные силы врага, а затем остатки базы. Но у врага остается еще одна база...

Постройте пять платформ Artillery (из модульных юнитов) и десяток Mega Beetle'ов. Этим отрядом осторожно продвигайтесь вверх от своей базы. Уничтожьте по пути к базе противника всех врагов. С вышками расправьтесь с помощью Artillery.

Если вы потеряли много войск по пути, не нападайте сразу на базу. Просто поставьте свои войска на горке возле прохода к вражеской базе и не выпускайте никого оттуда.

Постройте еще одну армию и окончательно разгромите врага. Не забудьте исследовать всю карту – враг должен быть уничтожен полностью.

OPERATION DONUN

Сопротивление: тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: возвышенность.
Противник: «Роботы».
Две базы противника.

Всеми данными вам силами бегите вправо, затем на первом повороте – вниз. Разрушьте там базу противника и постройте свою. Как можно быстрее постройте Alchemy Hall, Beast Enclosure, Forge и Power Plant.

Войска расставьте так, чтобы они расстреливали любого, кто попытается пройти к вам с двух сторон.

Скорее сделайте апгрейд Forge и поставьте в проходе слева две защитных башни Touch Of Death. Затем поставьте еще две внизу базы. Башни должны располагаться рядом друг с другом. После поставьте пару башен Bazooka Battery. Сделайте апгрейд всего и постройте еще один Derrick на «нефтяной луже» пониже вашей базы. Укрепитесь на этой позиции еще несколькими вышками.

Постройте Clan Hall и, в сопровождении свиты из Missile Crab и Mega Beetle, отправляйтесь в правый нижний угол карты. Разбейте там еще одну базу.

Теперь остается только накопить армию и сокрушить врага справа от вашей базы. Советуем начать крушить врага с левого нижнего угла (там есть мост, который ведет на его базу).

SUPPLY RUN

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Роботы».
Две базы противника.

Всеми своими юнитами бегите влево, потом вниз, потом вправо до конца карты. По пути вы наткнетесь на врага. Уничтожьте его и как можно быстрее направьте всех своих убийц на работу.

Еще правее находится ваша база. Настройте Mekanik'ов и почините все сломанное. Как можно быстрее постройте Forge и сделайте его апгрейд. Поставьте защитные башни Touch of Death рядом с Clan Hall'ом и с Derrick'ом. Укрепив Derrick, поставьте слева от вашей базы (у мостов) по вышке. Накопите денег и настройте противовоздушных башен.

Не давайте врагу уничтожить Derrick. Укрепите базу, постройте все «денежные» строения и, настроив штук двадцать Wasp Bomber, направьте их на базу врага в правом верхнем углу карты.

Постройте еще несколько Wasp Bomber и добейте остатки базы врага. Будьте осторожны: не взорвите случайно мост, ведущий ко второй базе противника.

Создайте отряд из Missile Crab и Mega Beetle и тащите их к этому мосту, пройдите по нему и, не считаясь с потерями, уничтожьте противовоздушные и другие башни. Если вы разрушите этот фланг врага, добить его не составит труда.

TAKE THE TOWER

Сопротивление: тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Роботы».
Две базы противника.

Бегите своими юнитами по мосту вправо, затем вниз, пока не увидите две «нефтяные лужи». Здесь и раскиньте лагерь. Как можно скорее постройте защитные башни вокруг базы. Сделайте апгрейд Clan Hall и постройте все денежные строения.

После этого поставьте на ближайших источниках нефти Derrick'и и, максимально укрепив базу, начинайте подготовку к атаке.

Произведите штук двадцать Wasp Bomber и очистите ими от врага верх карты. Наштампуйте еще Wasp Bomber, а потом можете нападать на базу врага. Сначала уничтожьте все противовоздушные установки врага. Комбинируйте атаки вашей авиации с сухопутными войсками, и победа будет за вами.

AERIAL SUPREMACY

Сопротивление: тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Роботы».
Две базы противника.

Сразу поставьте скорость игры на минимум. Все юниты перегоните к Derrick'у. Постройте там Clan Hall. Сделайте апгрейд Forge и поставьте защитную башню рядом с Clan Hall. Постройте еще одного Derrick'а и усовершенствуйте Beast Enclosure.

Постройте на новой базе Power Plant и переработайте старый. Поставьте здесь же противовоздушные башни, а свои юниты поставьте за оградой. Начните строительство еще одной башни Touch of Death возле уже построенной и рядом со вторым Derrick'ом. Затем можете переработать Forge и Alchemy Hall.

Укрепитесь на новой базе.

Накопите войско и начинайте понемногу оттеснять противника направо. Когда весь низ карты будет под вашим контролем, начинайте готовить войско для финального нападения. Но перед тем как нападать, разведайте авиацией всю карту для того, чтобы найти наиболее слабое место в обороне противника.

END TO THE SURVIVORS

Сопротивление: очень тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: большое.
Поверхность земли: возвышенность.
Противник: «Выжившие».
Одна база противника.

Одна из самых сложных миссий.

Вы должны очень быстро развиться. Поставьте башни на севере и на востоке. Постройте Big Pig'ов и Pig Pen'ов. Производите Spirit Archer'ов и Floater'ов.

Летите до конца направо и развивайте оттуда атаку. Поскольку народу здесь огромное количество, вам придется сильно попотеть, уничтожая отряды противника. База врага находится в середине карты.

Чтобы создать помеху для передвижения противника, попробуйте посадить Floater'а на левом склоне горы, расположенной чуть дальше вашей базы. В ваших солдат будет трудно попасть вражеским юнитам, а крылатые бомбардировщики не стремятся уничтожать именно их.

Еще один совет: дабы обезопасить свою базу от военно-воздушных сил противника, создайте как можно больше Rocketeer'ов.

Дальше – больше, уничтожьте базу противника многочисленными отрядами своих молодцов. Хотя сказать это гораздо легче, чем сделать!

END TO THE MACHINES

Сопротивление: очень тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Роботы».
Три базы противника.

Сначала поставьте своих пехотинцев между домов слева, а тяжелые единицы (юниты, выпущеные с Beast Enclosure) поставьте чуть поближе. Когда вражеский патруль нападет на тяжелые войска, ваши пехотинцы его разобьют.

Теперь как можно быстрее бегите влево до поворота. Поверните юнитами вниз, затем пробегите влево и снова вниз. Чуть левее вы увидите канал, в который можно спуститься пехотой. Пройдя по нему влево и выйдя, вы обнаружите свои войска. Берите их и направляйтесь крушить базу врага.

Для того чтобы найти ее, бегите юнитами вверх до конца экрана, затем поверните налево и, сломав ограждение и пару вышек, уничтожьте базу врага. На ее месте можете поставить свою.

Развивайте и укрепляйте свою базу. Затем накопите Missile Crab и Mega Beetle и бегите ими вниз. Там есть укрепления противника. Разрушьте их и постройте там еще одну базу. Поставьте Power Plant и укрепите эту базу. Она будет служить вам для добычи денег.

К тому времени, как вы все это проделаете, враг будет очень силен и территорию придется отвоевывать по кусочку. Отбивая от врага кусок карты, укрепляйте защитными башнями все проходы к этому участку земли и т. п. Оставив врага на клочке карты, задавите его огневой мощью. Старайтесь комбинировать сразу несколько видов войск.

■

THE FIFTH ELEMENT (начало на стр. 38)

видна комната соседнего здания: там стоят бочки с горючим и бродят несколько головорезов. Необходимо закинуть туда гранату, и взорвавшиеся бочки освободят проход (пролом в стене, куда можно перепрыгнуть). Вскоре вы окажетесь на очередном карнизе. Направляйтесь через воздушное такси в виде лодки и через окно внутри уничтожьте двух полицейских – рядом с ними есть переключатель двери (добираться через улицу). Теперь вы в подземке. По путям доберитесь до робота-мороженщика, здесь можно обзавестись очередным энергощитом. Пройдя до конца пути и повернув налево, окажетесь в обширной комнате. Убив охранника, берите горшочек с цветком – это и есть элемент Земли.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Начало миссии на той же площадке. Но теперь открылась синяя дверь. Сразу за дверью включите компьютер. Заберите элемент и выберитесь на карниз. Убив полицейского в библиотеке, заберите у него патроны (пушка в комнате с маленьким окном в полу). Выйдите из библиотеки и перебирайтесь к зданию через «дорогу». Если подняться сразу наверх и пострелять по энергощиту, то можно подобраться к двери, но пока она закрыта. У очередного подъема неподалеку дергайте переключатель и перепрыгивайте к соседнему карнизу (если прыгнуть на соседний балкон и разбить окно, найдете секрет). Пробейте себе дорогу к складу (и это не просто, т. к. у охранников теперь есть гранаты, которыми они не преминут воспользоваться). В самом дальнем помещении (через мост) дергайте переключатель, и откроется дверь (к которой можно подобраться через крышу такси). Туда и направляйтесь. Возьмите там «ключ». С его помощью можно открыть дверь, забаррикадированную упавшим металлическим пролетом. Вы попадете в кабинет Корнелиуса. На этом вторая половина миссии закончится.

МИССИЯ 5: Zorg's HQ

Зорг (Zorg), союзник зла, схватил отца Корнелиуса. Корбин и Лилу должны вызволить его из штаб-квартиры Зорга. Лилу должна отыскать билет в Fhloston Paradise, а Корбин – отключить систему безопасности центрального компьютера.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Миссия начинается на площадке перед входом в апартаменты Зорга. Перед вами три закрытых двери, к каждой из которых нужна карточка доступа. Первую карточку возьмите у охранника и откройте с ее помощью правую дверь. Проход дальше закрыт. Взорвите решетку справа и на руках переберитесь на другую сторону пропасти. Разбейте еще одну решетку и убейте робота-«паука» (убивается только в рукопашной схватке). Идите направо, в комнате обнаружите неработающий «телепорт». Запускайте лифт снаружи (управление напротив телепорта) и выбирайтесь на улицу. По карнизам перебирайтесь на следующую площадку. Разбив окно, забирайтесь в здание. Уничтожьте «паука» и, пройдя в комнату направо, взорвите большое решетчатое окно. Выбравшись на площадку, залезайте по контейнерам наверх. Пройдите по решеткам налево и в зале с «пауком»-охранником прыгайте вниз. Убейте мерзавца и откройте ворота переключателем на стене. В очередном зале поднимитесь по ящикам и вызывайте лифт. Вынесите решетку и поднимайтесь наверх – это секрет с оружием. Вернитесь в зал и по контейнерам поднимитесь к двери сверху. Активизируйте здесь пульт и направляйтесь к открывшемуся проему. Пройдя по коридору направо, окажетесь в комнате трех телепортов.

Телепорт № 1 (слева от входа): убив охранников, пройдите вперед, активизируйте переключатель (он откроет одну из дверей позади). Нажмите все красные кнопки. Зайдя в открывшуюся дверь, активизируйте все переключатели, откроются три закрытых ранее прохода. В двери напротив можно использовать один из телепортов.

Маленький проход справа от входа приведет вас к кабинету Зорга, но вход в него пока закрыт.

Маленький проход слева – секретная комната с энергощитом и дополнительной жизнью.

Прыгнув в телепорт, вернитесь в комнату с тремя телепортами и прыгайте в..

Телепорт № 2 (центральный): вновь приведет вас в комнату трех телепортов.

Телепорт № 3 (справа от центра): ведет в самый первый «неработающий» телепорт.

Пройдите к двери, расположенной в центре решетчатого комплекса (под залом с «пауком», помните?). Теперь дверь здесь откроется, и вы сможете нажать два переключателя. Первый запустит лифт у кабинета Зорга, второй откроет очередную дверь. За открывшейся дверью соберите гранаты и отправляйтесь к кабинету Зорга. Поднимайтесь на лифте на верхний карниз. Взорвите воздухозаборники в центре крыши и прыгайте вниз. Здесь есть две открытые двери и «неработающий» телепорт. Заходите в ту, из которой выползет робот-«паук», и берите билеты. Миссия за Лилу окончена..

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Корбин начинает свою часть миссии на крыше штаб-квартиры Зорга. Пройдите к мерцающему энергетическому барьеру (чтобы пройти в него, придется сделать небольшой крюк: если идти прямо, барьер окажется закрыт). Этажом ниже (перемещение на лифте) имеются две закрытых двери и «неработающий» телепорт. На самом нижнем этаже возьмите карточку доступа. Поездив по этажам, найдите лазерную пушку и еще одну карточку доступа. На втором сверху этаже вы обнаружите действующий телепорт, прыгайте в него. Оказавшись в комнате с двумя «переходами» (тот, что в центре, закрыт), идите в дверь налево. Убейте робота-охранника, проберитесь сквозь лазеры и дезактивируйте второй лазерный проход. Пройдя по последнему, уничтожьте четырех роботов-«пауков». Зайдите в комнату слева и отройте при помощи консолей три двери. За двумя из них будут телепорты.

Телепорт № 1 (слева от входа): идите по проходу налево и активизируйте консоль в желтой комнате. Вернитесь и идите по центральному проходу, заходите в дверь, открытую консолью (оранжевого цвета), за вами захлопнется дверь. Включите компьютер слева. Идите по левому проходу и сверните в синий коридор с вырывающимися из стен струями газа. Вернитесь в зал с компьютерами, все их запустите и идите по правому проходу. Возвращайтесь в розовую комнату и прыгайте в..

Телепорт № 2 (справа от входа): вы сразу поймете, куда попали – Лилу уже была здесь. Пройдя прямо, убейте охранника и нажмите кнопки в порядке, указанном на правом пульте в розовой комнате. Проходим в открывшиеся ворота и прыгаем в левый телепорт.

Вы окажетесь в оранжевой комнате, но на верхней площадке. Входите в дверь за вашей спиной и активизируйте систему безопасности. Начнется отсчет обратного времени. Необходимо успеть вернуться к такси на крыше. Надеюсь, вы помните, что путь туда лежит через лифт... Миссия окончена

МИССИЯ 6: Escape from Zorg's HQ

Корбин убежал из здания, но необходимо найти выход для Лилу.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Бегите прямо, взрывая канистры с горючим. Подбежав к развилке над пропастью, активизируйте две консоли. Перепрыгните на полуразрушенную площадку справа и активизируйте в комнате два пульта. То же проделайте в комнате слева. Откроется проход впереди. Направляйтесь туда, активизируйте лифт и поднимайтесь наверх. Поверните налево и, пройдя по обрушившейся круговой решетке, прыгайте на площадку на той стороне пропасти (допрыгнуть не удается, но на руках вы проберетесь к комнате с консолями). Активизируйте консоли и идите в зал с двумя лифтами (справа от первого лифта). Левый лифт работает, поднимайтесь и нажимайте кнопки. Заработает правый лифт. Поднявшись на нем, обнаружите секрет. Спускайтесь вниз и пройдите в железную дверь. Справа за бочками еще одна призовая комната.

Пройдите прямо и взорвите решетки. В левой части сплетения труб – выход наружу. Но есть смысл (если есть время) побродить поблизости и добрать парочку дополнительных жизней.

МИССИЯ 7: Depths of N.Y.

Необходимо помочь Корбину и Лилу найти необходимое снаряжение.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Вы у разбитого такси. Спуститесь на улицу и, уничтожив несколько полицейских, идите налево. Используя крышу машины, переберитесь через забор, пропасть и выйдите на площадь. Зайдите в центральный проход, выведите из строя очередного блюстителя порядка и проползите под полуопущенную

дверь. Перепрыгните на ближайший балкончик и заходите внутрь здания. Продолжайте прыгать по карнизам – пока путь однозначен. Вскоре дойдете до развилки. Направляйтесь налево и, убив зеленого инопланетянина, возьмите карточку доступа. Вернитесь и идите направо. Откройте карточкой красную дверь и дойдите до комнаты с двумя полицейскими. Избавившись от них, разрушьте энергощит – откроется золотая дверь в коридоре. На лифте спускайтесь вниз и, пройдя прямо, дерните красный рычаг. Теперь идите налево и заходите в открывшуюся дверь. Убив нескольких инопланетян, переберитесь по потолку на другую сторону провала. В ближайшей же комнате обнаружится очередная карточка (у инопланетянина), а в дальней стене можно открыть проем (лучше его издали взорвать). Поверните налево (ориентир – здоровенный монстр) и через некоторое время вы окажетесь в зале с множеством каменных подвесов. Переберитесь к комнате с зеленым субъектом и из нее проползите в коридор. Зайдите в красную комнату и активизируйте ее консоли (откроются три двери). Неподалеку вы отыщете комнату с рубильником, когда дернете его вниз, опустится мост. По нему и идите. Поднимитесь на колонне вверх. Активизируйте платформу-лифт (необходимо бомбой уничтожить красный энергощит). Дальше – внимание! Чтобы продолжить путь, необходимо уцепиться руками за решетку справа от платформы. Сделать это совсем не просто и, вполне возможно, придется помучиться. В зале уничтожьте всех монстров и разбейте очередной генераторный щит, откроется желтая дверь. Пройдите внутрь. Миссия закончена.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Начинаете миссию там же. Бороться с врагами сложно. Поэтому быстро бегите к углублению между зданий по первой широкой улице и возьмите лучемет. Дальше через синее такси и пропасть направляйтесь на улицу, перегороженную забором. Уберите всех полицейских и расстреляйте генераторную панель по ту сторону решетки. Откроется дверь аварийного выхода, и вы сможете пройти дальше по улице. Спускайтесь в метро и откройте большую железную дверь (карточку нужно предварительно забрать у обезьяноподобного монстра возле полуопущенной двери). Убейте всех монстров и идите в направлении, указываемом зелеными стрелками. Пройдя немного по зеленому лабиринту, наткнетесь на перегородку – она легко взрывается. Первая дверь направо открыта. Соберите здесь всю необходимую амуницию и уничтожьте всех монстров. Теперь вы оказались в затопленной части лабиринта. Здесь необходимо включить два красных рубильника (лабиринт небольшой, так что это не составит особого труда). В зале с зеленым отстойником включите красный рубильник и пройдите в третью (от рубильника) дверь. Еще два рубильника, и направляйтесь к первой двери зала. При помощи карточки откройте ворота.

МИССИЯ 8: The Factory

Лилу и Корбин скрылись от полиции на территории завода. Корбину нужно подыскать подходящий для побега вид транспорта, а Лилу – найти Водный элемент.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Из комнаты идите направо и, зайдя в комнату с компьютерами, погасите лазерный барьер. Пройдя в заводской зал, проберитесь под решеткой налево. Пробежав по трубе, перепрыгните на каменную площадку и нажмите кнопку – заработает металлическая платформа. Переберитесь еще по одной трубе и откройте кнопкой дверь, где необходимо поработать с компьютером (он поднимет платформу). На руках переберитесь на противоположную сторону. Преодолев очередную трубу и убив нескольких монстров и охранников, запустите компьютер (дверь за вами закроется, но откроется проход в красную комнату). В красной комнате нажмите кнопку на пульте и ползком выбирайтесь в очередной зал (здесь можно разжиться энергией и дополнительной жизнью) и прыгайте в телепорт.

Спуститесь на платформе вниз, убейте пару инопланетян и разрушьте решетку в стене. Пробежав по узкому коридору и перепрыгнув по нескольким платформам, прыгайте в очередной телепорт. Из комнаты с охранниками сверните направо. Вы оказались в большом заводском цеху. От его центра сверните направо, включите компьютер (это снимет лазерную защиту с пульта управления неподалеку). Пройдите в открывшуюся дверь. Свернув два раза налево, окажетесь у Водного элемента.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Оказавшись в комнате, сразу же возьмите гранатомет (**Tab** – кидать гранаты; клавиша **5** – пулеметная очередь). Расстреляйте пульт генератора за лазерным барьером (барьер отключится). Дальше все ваши действия такие же, как в первой части миссии, но в первом зале направляйтесь прямо, быстренько уничтожьте систему управления генератором, запрыгивайте в комнату и включайте компьютер (платформа снаружи придет в движение). Выходите и прыгайте на эту платформу. Теперь необходимо запрыгнуть на передвижную решетку, а с нее – сразу в левый проем в стене, где можно отключить лазерные преграды. На решетке перемещайтесь дальше по заводу, попутно отстреливая охранников в окнах. Забирайтесь в первый же большой проем слева и подбирайте ракетомет. Пройдя по коридору налево, спуститесь в очередной зал. На лифте опуститесь на стоянку такси, активизируйте консоль в дальнем углу. Поднимитесь в комнату на лифте и при помощи кнопки заставьте такси подняться в воздух. По их крышам переберитесь на другую сторону и овладейте такси.

МИССИЯ 9: Astroport

Корбин и Лулу в астропорте. Корбин должен отыскать элемент Воды (Water Activator), а Лилу – отыскать космический «шаттл» для побега.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Выбейте решетку и перепрыгните на другую сторону пропасти. Идите направо, пока не доберетесь до одного из залов астропорта. В этом зале есть консоли доступа по карточкам. Возьмите одну из карточек доступа в кармане форменной одежды охранника, висящей на вешалке. Проползите через пролом в стене в одну из комнат и дезактивируйте лазерный барьер, преграждающий путь на второй уровень. Поднявшись наверх, идите налево и, разбив решетку, уничтожьте вентилятор в дальнем краю коридора. Убейте охранника и заберите у него карточку «Hold». Теперь идите в симметричный участок справа от подъема и в самой дальней комнате используйте карточку на компьютере. Откроется проход в коридоре. Туда и направляйтесь. Прыгайте вниз и откройте дверь вещевого транспортера. Идите «по течению» до первого проходимого поворота направо и там до предпоследнего поворота налево. На руках переправьтесь на ту сторону и на лифте поднимайтесь в большой зал. В нем, перемещаясь на железных платформах, необходимо включить два переключателя (на стене слева и на дальнем правом столбе) и добраться до телепорта на противоположном краю. Вы попадете в зал с малозаметными телепортами. Это поле шесть на шесть. Если обозначить клетки, как на шахматной доске, то прохождение: f6-e6-d5-c5-b5-a4-a3-a2-b1-c1-d1-e1-f1-f2. На руках перелезьте на ту сторону пропасти, разбейте решетку. Перед вами – космический корабль.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

В центре нижнего этажа астропорта с помощью консоли отключите лазерные барьеры. Поднявшись по лестнице, идите направо. Выбив решетку, зайдите в правую дверь и при помощи компьютера отключите вентилятор в симметричной части этажа. Направляйтесь туда, пройдя под подвижному мосту, спуститесь вниз и откройте выстрелом первую дверь справа. Заходите внутрь, пройдите по коридору, включите компьютер. Возвращайтесь в коридор и заходите в дальнюю левую дверь, дезактивируйте лазерный барьер и возьмите карточку с номером 5435. Начнется обратный отсчет времени. Быстро бегите дальше по коридорам в основной зал астропорта и используйте карточку на правом автомате доступа. Повторите эту операцию еще для двух аппаратов. Освободится проход. В очередном зале убейте охранников. У одного обнаружится карточка «Pass». У дальней стены зала стоят наши старые знакомые – автоматы для карточки 5435. Что ж, придется опять побегать. Пройдя в очередной зал, включайте компьютер. Откроется выход. Но чтобы покинуть космопорт, нужно еще найти Водный элемент. Он расположен за левой (от центрального зала) грудой камней – необходимо еще два раза сбегать за карточкой 5435. Теперь путь свободен.

МИССИЯ 10: Call from Zorg

Необходимо быстро уничтожать телефоны, по которым звонит Зорг. Иначе астропорт взорвется. Стрелка-указатель поможет разобраться, какой телефон уничтожать. Главное – действовать очень быстро.



МИССИЯ 11: Fhloston Flight

Корбин и Лилу направлялись на «шаттле» к Fhloston paradise, но мангалоры (Mangalores) захватили корабль, взяв экипаж в заложники. Лилу должна вызволить их из плена. Корбин же должен запустить корабль.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Выбежав в коридор, активизируйте две консоли и направляйтесь к открывшейся двери. Выбейте решетку и спрыгните вниз. Оказавшись в коридоре с кучей смешных, весело пищащих зверушек, идите направо. По решеткам проберитесь до двери, ведущей в «Желтый отсек», сверните налево и в комнате активизируйте дальнюю консоль (ближнюю лучше не трогать — взорвется). Зайдя в открывшуюся дверь, включайте четыре компьютера. Тот, что в дальнем левом углу, хоть и взорвется, зато откроет путь в обширную секретную область, где можно восстановить жизненные силы. Выйдя обратно, направляйтесь в левую (от входа) желтую дверь и идите направо по лестнице. В дальнем правом углу зала с компьютерами активизируйте консоль и ныряйте в очередной проход. Пройдя до упора по красному коридору с лавовыми провалами, взорвите решетку слева. Прыгая по платформам, переместитесь во второй зал. Здесь необходимо пробраться в центр зала (там бродит обезьяна с пистолетом) и включить компьютер, после чего бегите к открывшейся двери. В этом зале проделайте то же самое. В очередном компьютерном зале стукните по консоли и прыгайте в красное окно напротив. В дальнем красном коридоре разбейте решетку и проберитесь в зал с работающими «механизмами». Вам нужно пройти подряд три таких зала и в каждом активизировать по компьютеру «Multipass» (во втором зале возьмите карточку доступа у охранника). Пройдите в комнату с компьютерами, включите рабочий. В очередном помещении нажмите красное табло на стене. Поднимайтесь по лестнице в кабину пилотов. Миссия завершена.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

В самом начале включите те же два компьютера и бегите в открывшуюся дверь. Освободите забаррикадированный ящиками проход и спрыгните вниз. Убейте инопланетянина и через решетку взорвите дверь изнутри. Прыгайте в красный проем. По балкам забирайтесь наверх. Из комнаты идите направо и активизируйте две консоли в центре. Пройдя в очередной зал, включите еще два компьютера и направляйтесь в открывшуюся дверь. То же проделайте в третьем зале и идите через лазерные барьеры. В зале разбейте левую решетку и двигайтесь дальше по красному коридору, попутно включая компьютеры. Дойдя до компьютера с красной карточкой, поверните направо (проход с сундуками). Вы попадете в уже знакомые красные залы. Идите в самый первый и разрушьте завал из сундуков, дерните рубильник и спускайтесь вниз. Проберитесь сквозь лазерные заслоны. Поднимитесь на платформе вверх и продолжайте путь по подвесным сеткам среди мерцающих лазеров. Преодолейте комнату с двумя молниями (пробегите за ними, сверните в сторону, дождитесь, когда они пройдут мимо вас обратно и продолжайте путь). Пройдя в очередной зал, запустите генераторы корабля.

МИССИЯ 12: Fhloston Paradise

Зорг задумал уничтожить космическую станцию, на которую прибыли Лилу и Корбин. Необходимо отобрать у Зорга карточку доступа и дезактивировать бомбу (задание для Корбина). А также разыскать элемент Воздуха (задание для Лилу).

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Выйдя в большой зал, поднимитесь по лестнице наверх и идите направо. Сверните в первый переход налево и прыгайте в телепорт. Переберитесь на противоположную сторону большого зала и, запрыгнув по ящикам наверх, в комнате активизируйте компьютер. Направляйтесь к открывшимся воротам (к ним нужно переехать на кране). Взорвите груду бочек и проходите в большой зал. Переберитесь на платформе на противоположную сторону и идите по левому проходу. В дальнем конце желтого коридора возьмите карточку и идите в правый от входа проход.

В зале прыгайте вниз, включайте в дальней комнате рубильник и прыгайте в телепорт. Опять переберитесь на платформе на ту сторону, возьмите карточку «Pass». Включив в дальнем конце коридора компьютер (вы у него уже были), идите в левый поворот (опять же от входа, а не от компьютера). Здесь заработала платформа. С ее помощью перебирайтесь на противоположную сторону и бегите по коридору. У развилки сверните налево. Возьмите элемент Воды. Код для взятия слева направо: зеленый, зеленый, красный, красный, красный. Теперь от развилки бегите налево. Уничтожьте вентилятор и сверните направо. Добравшись до желтой комнаты, разбейте вентилятор и прыгайте вниз. В зале найдите подъемник. Вновь спрыгните вниз. Дальше по коридору расположены «шикарные» апартаменты. Зайдя сюда, закончите миссию.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Поднимитесь наверх, сверните направо и в самой дальней комнате дерните рычаг. Теперь идите на противоположный край зала и направляйтесь в освободившийся коридор. Весь дальнейший путь однозначен, только не забывайте периодически сворачивать в маленькие комнатки и включать в них различные переключатели. Вскоре вы упретесь в стену. Взорвите ее при помощи стоящего рядом агрегата и бегите дальше. Вскоре вы увидите Зорга, но при попытке его убить он исчезнет — бегите дальше. Дойдя через вентиляторы до тупика, включите один из вентиляторов. Отыщите его (он недалеко) и, пройдя, поднимитесь вверх на лифте. Бегите по коридору, активизируйте в одной из левых дверей кнопку и продвигайтесь дальше. Вскоре одна из дверей за вами захлопнется. И вы останетесь один на один с Зоргом. Увы, он снова исчезает. Нажмите кнопку справа (за стойкой бара) и бегите к открывшейся двери в левом крыле игрового зала. Продолжайте свое движение по коридору. Скоро вы увидите Зорга, но он вновь исчезнет, оставив после себя золотую карточку. Подберите ее. Миссия закончена.

МИССИЯ 13: Machine Room

Комета приближается к Земле. Необходимо срочно вернуться. Корбин должен отыскать несколько энергетических элементов для запуска «шаттла». Лилу же в это время разыщет огненный камень.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Оказавшись в зеленом зале, идите в единственную открытую дверь. Спуститесь вниз, убейте «паука»-охранника и заходите в левую дверь. Переберитесь через «лазерный коридор». Вы попадете в зал с зеленым энергетическим полом (на него лучше не наступать) и островком в центре. Вам предстоит путь через серию подобных залов. Придерживайтесь все время правой стороны и вскоре (пообщавшись с несколькими компьютерами) окажетесь у комнаты с телепортом. Прыгайте в него и идите по левой стороне провала. Зайдите в комнату с синими компьютерами и при помощи них откройте дверь на противоположной стороне пропасти. Зайдите внутрь и, свернув налево, нажмите кнопку (зеленую карточку вы должны были отыскать в одном из зеленых залов).

Справа от входа находится консоль, для которой нужна синяя карточка. Спускайтесь в зал и, убив охранника, возьмите у него желтую карточку. Пройдите зал насквозь и убейте очередного стражника — синяя карточка у него. Нажмите еще две кнопки и переберитесь в следующий зал. Здесь отыщите участок с желтой колонной в центре и нажмите за ней красную кнопку. Направляйтесь туда, где по коридору блуждают желтые молнии и, пройдя это место, выходите в зал, откуда начинали миссию. Пройдите в открывшуюся дверь. Путь по красному коридору вполне однозначен. Поднявшись наверх, переберитесь по подвесным платформам по правой стороне. Очередной провал преодолейте на платформах. Убив «паука», зайдите в дверь и возьмите красную карточку у охранника. Используйте в зале с лазерным центром пульт управления — откроется дверь. В очередном зале доберитесь до двери в дальнем левом углу. Еще один зал: спуститесь на лифте вниз, убейте «паука». Поднимитесь по спирали островков наверх. На постаменте лежит один из элементов.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Бегите прямо по коридору. Пробежав зал насквозь, поднимитесь по лестнице направо и бегите по периметру. Нажмите красную кнопку, и откроется одна из дверей. Пробежав дальше, возьмите у охранника желтую карточку. Нажимайте красную кнопку в центре зала (на верхнем этаже) и бегите в открывшиеся ворота. Спрыгивайте вниз с металлической дорожки. Убейте охранника — теперь синяя карточка у вас. Пробегите по периметру этого зала, нажмите кнопки и идите в зеленую комнату с тремя дверьми. И вновь ваш путь лежит по красному коридору. Оказавшись у первых платформ наверху, не прыгай-

те на них, а идите в дверь слева. Спрыгнув в комнату с пауком, нажмите кнопку. В открывшейся комнате – еще одну. Пройдите по красному коридору в оранжевый зал. Идите прямо до упора и направо. Возьмите у охранника красную карточку. Пересеките зал и, открыв дверь, поднимайтесь по красной спиральной лестнице. Включите два пульта. Спускайтесь в зал и отыщите еще одну спиральную лестницу наверх (перед ней лежит ракета). Спрыгните вниз (к пауку) и отыщите неподалеку вход в комнату с аквариумом. Соберите все интересное и вновь выходите в зал. Отыщите в зале схему-компьютер (план зала). Опять поднимитесь на решетки над залом и допрыгайте по ним до комнаты с телепортом. Возвращайтесь в зеленый зал и идите на зеленую территорию. Пройдя в зал со «столбами», идите по правой стороне и найдите дверь, ведущую на металлические дорожки. Сделав по ним несколько зигзагов, разбейте решетку и по спиральной лестнице с пролетами поднимайтесь наверх. Здесь и лежит элемент питания для корабля.

МИССИЯ 14: Free Cornelius

Мангалоры взяли в плен отца Корнелиуса. Они поместили его в реактор в надежде избавиться от него раз и навсегда. У Корбина есть всего несколько минут, чтобы остановить реактор и спасти Корнелиуса.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Все довольно просто. Нужно перемещаться по этажам, собрать все карточки доступа, открыть все двери и нажать все кнопки. Связь через телепорт существует только между первым и третьим этажами. На второй же придется спрыгивать сверху. Действовать нужно очень и очень быстро.

МИССИЯ 15: Bomb Alert

Зорг заложил часовую бомбу в очередном зале (Opera). Корбин должен активизировать электронные посты в здании и отыскать «шаттл» для отлета. Лилу необходимо найти Mondashawan Key и элемент Воздуха для египетского храма (Egyptian Temple).

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Начав миссию, идите направо по верхнему периметру зала и заходите в первую же дверь (тоже справа). Вскоре вы окажетесь в комнате с тремя лифтами. Включите два из них кнопками и поднимайтесь на левом. Вы попали на кухню. Зайдите в комнату с вентилями и отключите подачу газа. Слева от лифта выбейте решетку и продвигайтесь по воздушным трубам. Вскоре окажетесь у трех решеток. В центральной решетке активизируйте кнопку и идите по левому проходу. Спрыгнув вниз, окажетесь в «шикарных» апартаментах. Здесь спуститесь в погреб и в воздухозаборнике возьмите ключ (нужно взорвать все бочки). Ползите дальше, спрыгивайте в зеленый зал и, пройдя в единственную открытую комнату, заходите в телепорт. Идите налево и разбейте решетку. Бегите налево по желтому коридору. У первой развилки сверните направо, откройте в самом дальнем правом углу дверь и входите внутрь. Возьмите у одного из убитых монстров устройство и с его помощью активизируйте синюю консоль. Выйдя в коридор, идите налево затем первый поворот направо. Нужная дверь будет по правую руку. Идите направо. Поднимитесь по лестнице наверх – вы вновь попали на кухню. По системе труб доберитесь до «шикарных» апартаментов и через подвал – в зеленый зал. Здесь открылась новая дверь. Активизируйте компьютер и прыгайте в телепорт. Бегите налево по желтому коридору и заходите в открывшуюся дверь. Поднимайтесь по лестнице налево. Бегите по коридору и в дальней комнате активизируйте три консоли (откроются двери). Два прохода тупиковые, а за третьим вы увидите пропасть и лифт, перемещающийся на некотором отдалении. Прыгайте на него, когда он будет в нижней точке своей траектории. Переберитесь на лифтах через три пропасти и, разбив решетку у самого пола, проползите внутрь – возьмите элемент Воздуха. Спрыгнув вниз, вставьте его в разъем.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Бегите в комнату и возьмите там устройство для синей консоли (Время обратного отсчета можно увеличить при помощи маленьких консолей на стенах.) Бегите через зал и в комнате ныряйте в проем в стене. Оказавшись в коридоре, направляйтесь к комнате с синей консолью и активизируйте ее.

На кухне продлите время и продолжайте движение по трубопроводу. Здесь открылся новый проход. Спрыгните вниз и включите компьютер. Запрыгивайте в телепорт. Проберитесь на противоположную сторону провала по платформам. В двери справа можно продлить время. Вам же нужно пробраться налево в комнату за лазерным пультом и активизировать там все компьютеры (лазер отключается путем прыжков по каменным островкам). Выбегайте в желтый коридор, бегите налево, потом направо и заходите в третью открывшуюся дверь. Здесь активизируйте два компьютера – откроется соседняя дверь. Пробегите по коридору, запустите пульт управления и забегайте в корабль.

МИССИЯ 16: Egyptian Temple

Корбин и Лилу вновь на Земле в египетском храме. Дело за малым. Нужно отыскать комнату саркофагов и активизировать секретный камень. Только после этого вы сможете активизировать все пять элементов и спасти Землю от уничтожения.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Бегите прямо между колонн. Во дворе вам встретится боевой робот. Уничтожьте его гранатами и поднимайтесь по лестнице. Разрушьте решетки и пересеките еще один двор. Поднимитесь по лестнице налево и переберитесь поверху на противоположную сторону двора. Проползите в лаз и, пробежав через открытое пространство, зайдите в помещение. Подберите комбинацию кнопок. Код каждый раз генерируется заново. Проходите в открывшуюся решетку. Сверните налево, потом направо и поднимайтесь по лестнице наверх. Переберитесь через провал. Вскоре окажетесь в зале с каменными колоннами и фараоном-охранником. Перебирайтесь по столбам на противоположную сторону, активизируйте кнопку и прыгайте в телепорт. От вас потребуется все ваше умение точно прыгать. Перемещаясь по каменным колоннам, нужно добраться до кнопки, активизировать ее и вернуться назад.

Заберитесь на парапет лестницы и продвигайтесь по наружному карнизу здания (ориентир – две огнедышащие гаргульи). Добравшись таким образом до зала с толстыми колоннами (верх у них синий), спрыгните вниз. Пройдите в коридор, заваленный ящиками, и взорвите их. Путь вам преградит ров с огнем. На руках переберитесь через него и возьмите ключ. Увы, но обратно тем же путем не выбраться, поэтому проползите в щель за ключом и снова направляйтесь к залу с синими колоннами. Здесь пройдите через дверь в следующий зал и откройте ключом запертую дверь. Пройдите внутрь и нажмите правую и левую кнопки (центральную пока нажимать нельзя). Теперь отправляйтесь в зал с синими колоннами (идите сверху по колоннам, а не снизу), пересеките его и в маленькой комнатушке сверху возьмите один из элементов. Теперь направляйтесь к месту своего старта и откройте большие ворота между двумя «стражниками». Пройдите внутрь пирамиды, установите на четыре постамента по элементу. Миссия закончена.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Забравшись во втором зале наверх, идите в правую дверь (образуется при взрыве стены). Спрыгните вниз и убейте нескольких «фараонов». Обследуйте все хитросплетения коридоров, активизируйте кнопку, найдите проход наверх (там дежурят два робота-охранника). Справа – закрытая на ключ комната! Переберитесь по висячим мостикам на противоположную сторону зала с бассейном в центре. Пройдя в коридор, активизируйте еще одну кнопку на левой стене. Вернитесь в зал и спрыгните вниз. Перескочив через воду, доберитесь до второй груды ящиков. Заберитесь наверх и убейте стражника-«фараона». Пробирайтесь вверх по приступкам (слева от вас остается маленький проход, но туда пока не ходите). Вскоре окажетесь в красном коридоре. Спуститесь в зал с лавой и, перебравшись по островкам, нажмите кнопку. Отключите лазерный барьер перед телепортом. В комнате с телепортом активизируйте кнопку. Откроется дверь (думаю, вы помните, где она расположена). Возвращайтесь обратно (через телепорт) и спрыгивайте в маленький проход. Бегите к открывшейся двери. Возьмите за спиной инопланетянина ключ и бегите к запертой двери. Убейте охранника, спуститесь по лестнице вниз и прыгайте в телепорт... Вы – в центре круглого зала. Необходимо, перемещаясь при помощи лифтов-платформ, нажать все кнопки по периметру зала и, включив телепорт, переместиться в зал четырех элементов. Активизируйте все элементы.

А вот теперь люди Земли могут спать спокойно!

■

WING COMMANDER: SECRET OPS (начало на стр. 31)

ки стреляют сгустками электромагнитной энергии, разогнанными элементарными частицами или снарядами. Все эти «подарки» движутся медленнее скорости света и должны быть нацелены с упреждением относительно движущегося объекта (врага). Бортовой компьютер системы наведения оценит вашу скорость, направление полета и расстояние до цели и на основании этого вычислит, где должен быть враг в момент его поражения вашими пушками. Это место и будет отмечено зеленым квадратиком. Стреляйте туда, и вы достанете противника.

О ракетах я уже говорил (см. раздел «Корабли Земной Конфедерации и их вооружение»), так что сейчас ограничусь лишь несколькими общими правилами.

1. Управляемые ракеты пускайте только после того, как система наведения захватит цель (на противнике сомкнется перекрестие).

2. Старайтесь пускать ракеты как можно ближе от противника и тогда, когда он развернут к вам кормой

3. Существует одна хитрость, помогающая улучшить точность при стрельбе ракетами. За вашими действиями следят лишь те из врагов, которых атакуете вы или которые сами атакуют вас. Эти враги могут уворачиваться от ваших ракет и использовать постановщики помех. А вот другие враги, те, что в данный момент атакуют ваших напарников, на вас внимания не обращают. Поэтому, если вы пустите ракеты по ним, то они не будут ни уклоняться, ни выставлять постановщиках помех. Конечно, тут тоже надо действовать наверняка и стараться пускать ракеты как можно ближе к цели, но вероятность точного попадания все равно будет намного выше. Этот фокус проверен на практике и не раз выручал меня в трудную минуту.

А вот что делать, если враги выпустили ракеты по вам? В этом случае по бокам экрана загорятся стрелки и появится надпись «Lock». Это значит, что ваш корабль захвачен системой наведения ракеты. Нажмите **E** (постановщик помех) пару раз и сделайте резкий поворот в сторону. Вот и все. Количество оставшихся у вас постановщиков помех отображается в нижнем левом углу экрана.

Теперь поговорим о действиях ваших врагов. Их манера поведена такова:

– если вы не эскортируете бомбардировщики или челнок, все внимание врагов переключено на вас и они попытаются провести свой излюбленный маневр «клещи». Суть его в том, что один из врагов отвлекает ваше внимание на себя, а другой враг тем временем атакует вас сзади. Выход таков: все время запрашивайте помощи у ваших напарников. Они будут нападать на преследующего вас врага, а вы тем временем включите форсаж и сбейте того, которого преследовали вы. Еще один способ действий: резко меняйте курс. Как только увидите, что вас сзади атакуют, поверните на 180 градусов и идите в лобовую атаку на преследующего вас врага. Третий вариант: включите форсаж на постоянную работу (~) и целенаправленно преследуйте конкретного врага, время от времени меняя курс и обмениваясь выстрелами с преследующим вас врагом;

– если вы эскортируете челнок или бомбардировщики, старайтесь держаться рядом с ними и стреляйте по тем врагам, которые атакуют прикрываемые вами корабли. Как правило, эти враги не обращают на вас особого внимания и вы можете сбить их ракетами.

Настало время поговорить о том, как сражаться с тяжелыми кораблями (Capital ships). Это – крейсера (cruisers) и эсминцы (destroyers). В отличие от игр из серии Star Wars (Tie Fighter, X-Wing vs. Tie Fighter) компании LucasArts, в Wing Commander: SecOps тяжелые корабли рассматриваются не как единое целое, а как некий набор отдельных компонентов. Чтобы уничтожить тяжелый корабль надо уничтожить все его компоненты. При выборе вами в качестве цели (**T**) тяжелого корабля автоматически выбирается один из его действующих компонентов, как правило, орудийная башня. Для перебора компонентов тяжелого корабля используйте **R**. Эти компоненты включают в себя:

– генератор защитного поля (Shield Generator), который стоит взорвать в первую очередь. После этого уничтожить другие компоненты становится несколько проще;

– ракетные башни (Missile Turrets). Самая неприятная штука. При приближении вашего корабля к кораблю противника автоматически возьмет вас на мушку и будет посылать вслед ракеты;

– орудийные башни (Gun Turrets). Тут все ясно – эти пушки обстреливают любой корабль, оказавшийся в их зоне досягаемости;

– мостик (Bridge). «Мозг» корабля, который можно уничтожить только торпедами, остальные виды оружия недостаточно сильны для этого;

– двигательные установки (Engines). «Сердце» корабля. Так же, как и мостик, уязвимы только для торпед. Теоретически их можно и пушками достать – минут через двадцать непрерывной стрельбы.

Ваши напарники действуют достаточно бестолково, но, тем не менее, способны справится с парой-тройкой врагов. Самое важное для вас – то, что они отвлекают на себя часть врагов, облегчая тем самым жизнь вам. Если врагов вокруг немного, но они хорошо вооружены, то имеет смысл направлять ваших ведомых на какого-нибудь одного врага, тогда велика вероятность того, что они его собьют. Однако в большинстве случаев просто используйте ведомых в качестве спасательного круга, направляя их на того врага, который преследует вас.

Общая оценка ваших действий при прохождении вылета складывается из нескольких составляющих.

65 % оценки основаны на результатах выполнения боевых задач, при этом:
– все задачи оцениваются одинаково, будь они первостепенными или второстепенными;
– все процентные значения усредняются;
– выполненные/проваленные (Complete/ Failed) задачи оцениваются как 100 % и 0 % соответственно.

20 % оценки – количество повреждений, полученных вашим кораблем, при этом:
– чем больше повреждений получил ваш корабль, тем меньше баллов вы получите в этой оценке;
– повреждения брони не учитываются, главное – чтобы бортовые системы были в порядке

10 % оценки – точность при стрельбе ракетами: если вы попадете в 100 % случаев, то получите полные 10 % для этой оценки.

5 % оценки – точность при стрельбе из пушек: если вы попадете в 100 % случаях, то получите полные 5 % для данной оценки.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Нижеприведенные советы предназначены для уровня сложности «Rookie». Если же вы хотите считать себя асом, то вам придется иметь дело с большим количеством противников, которые при повышении уровня сложности будут нападать на вас (лично) все более и более целенаправленно и все большим и большим числом. В остальном же все задания для каждого вылета останутся без изменений

ЭПИЗОД 1: Deep Black

ВЫЛЕТ № 1 – The Capricious Carrier
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Вас ждет встреча с небольшими группами врагов рядом с каждой из навигационных точек. Никаких проблем не будет, только не тратьте ракеты Artemis. У последней навигационной точки часть врагов (истребители Moray) попытаются спастись бегством. Если вы их не остановите, то провалите задание. Поэтому, как

получите сообщение о бегстве противника, включайте ускорители и сбивайте Morray ракетами Artemis – они захватывают цель на большом расстоянии.

ВЫЛЕТ № 2 – Scramble/Ambush
Ваш корабль: F-110a Wasp Interceptor

Ваша задача – не дать противнику стрелять по Cerberus. Для этого врубайте твердотопливный ускоритель (клавиша **B**) и сближайтесь с врагами. При помощи ракет Artemis сбейте встретившуюся мелочь (истребители), далее переключитесь на ракеты Swarmer и ими расстреляйте большие корабли Barracuda. Главное тут – не зацикливайтесь долго на одной цели, поскольку вы оторвались от напарников и вокруг вас – одни враги, которые, естественно, будут стрелять. Продержитесь немного до подхода ваших напарников, а дальше все пойдет своим чередом.

В зависимости от того, насколько успешно вы справились с этим вылетом, дальнейшие события в первом эпизоде будут развиваться по двум вариантам. Вариант «А» дается, если вы хорошо прошли этот вылет. При этом два последующих вылета (№ 3 и № 4) будут относительно простыми. Вариант «Б» дается, если вы не справились с заданием во втором вылете. В этом случае вылет № 3 будет отличаться от вылета № 3 в варианте «А» и будет намного сложнее

Рассмотрим вариант «А»

ВЫЛЕТ № 3 – Straight On Out
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Этот вылет довольно прост. У каждой навигационной точки вас будут поджидать враги двух видов – истребители и торпедоносцы (Manta). Вам прежде всего надо уничтожить торпедоносцы, потом переключайтесь на истребители, которых не успели добить ваши напарники.

ВЫЛЕТ № 4 – Visit to Aunt Ella
Ваш корабль: **F-109a Vampire SS Class A**

Вот это уже серьезно. Врагов будет много, и все они нацелены на уничтожение Cerberus. Чтобы не допустить гибели несущего корабля, выберите среди врагов самых сильных (это будет Devil Ray) и атакуйте их, не жалея ракет (помните про постановщики помех и применяйте ракеты, лишь оказавшись рядом с противником). Потом переключайтесь на торпедоносцы (Manta), а на закуску оставьте истребители.

Враги будут нападать «волнами», которых будет всего две.

Рассмотрим вариант «А»

ВЫЛЕТ № 3 – Long Way Out
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

В этом варианте вам предстоит попотеть. У каждой навигационной точки вам предстоит иметь дело с очень большим количеством врагов (вдвое больше, чем обычно), а под конец будет даже крейсер инопланетян. Правда, его можно и не взрывать – на выполнении задания это никак не отразится.

Я рекомендую вам не тратить ракеты попусту, стрелять только наверняка (когда вы висите вплотную на хвосте противника).

ВЫЛЕТ № 4 – Visit to Aunt Ella
Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A

Вот это называется раздача слонов! Врагов – море, и все они только и делают, что расстреливают Cerberus. В принципе, действовать надо так же, как и в варианте «А» (уничтожаете сначала Devil Ray, потом Manta, потом истребители). Однако в этот раз все надо делать намного быстрее, ибо промедление смерти подобно! Врагам требуются считанные минуты, чтобы уничтожить Cerberus.

ЭПИЗОД 2: The hickening

ВЫЛЕТ № 5 – Fresh Start
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Врагов много, но вас поддерживают аж пять напарников и пушки Cerberus в придачу. Действуем по старой схеме – первым делом отстреливаем Manta, потом переключаемся на истребители. И так в каждой навигационной точке.

ВЫЛЕТ № 6 – Unfriendly Terms
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Врагов стало немного меньше, а вот наши ряды существенно поредели – с вами летят только два напарника. Если не будете энергично отстреливать врагов, то ваших напарников запросто могут уложить, что крайне нежелательно. Поэтому действуйте как можно агрессивнее. Правда, в конце к вам присоединится отряд устаревших Excalibur (фанаты Wing Commander III: Heart of tiger, помните эту машину?), однако пользы от них маловато.

ВЫЛЕТ № 7 – Deep Strike One
Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B

Вот это – одна из немногих миссий с «закавыкой». Вы летите на бомбардировщике (торпедоносце), машине медлительной, но имеющей автоматическую пушку, которая сама будет стрелять по ближайшим врагам. Однако она слаба, так что особо на нее не надейтесь. У первой навигационной точки берегите ракеты, стреляйте только из пушек!

У второй навигационной точки уничтожьте все Manta, причем быстро, иначе они уйдут. Рекомендую применять ракеты Artemis.

У третьей навигационной точки вас ждут враги, среди которых будут истребители, Manta, крейсер, два Barracuda и два транспорта. Первым делом уничтожьте Barracuda при помощи ракет Dragonfly. Далее переключайтесь на Manta и истребители. Действуйте быстро, иначе они могут уничтожить ваших напарников на бомбардировщиках! Последние, кстати сказать, первым делом навалятся на крейсер. Если вы сумеете перебить истребители, которые будут атаковать ваши бомбардировщики, то у вас останется достаточно торпед, чтобы уничтожить транспорты врага и добить крейсер (если он еще цел). В противном случае торпед вам может не хватить.

ВЫЛЕТ № 8 – Phase Focus
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Тут главное – действовать быстро и не дать врагам в первых двух навигационных точках потрепать ваших напарников (их у вас будет всего двое). При этом берегите ракеты, особенно Artemis. У последней навигационной точки дождитесь появления кораблей Конфедерации, сразу же включайте ускорители и летите в сторону, противоположную направлению движения трех только что появившихся больших кораблей Именно там появятся враги. Ваша задача – быстренько сбить Manta ракетами Artemis, иначе корабли Конфедерации могут быть уничтожены.

Потом перебейте всех остальных врагов.

ВЫЛЕТ № 9 – Back Yard Sweep
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Ну вот, вы снова летите бок о бок с Cerberus и его пушками. Вдобавок к этому у вас есть пять напарников, так что отбиться от противника не составит особого труда. Только не забывайте про Manta – применяйте ракеты Artemis и ускорители, дабы успеть поразить врага до того, как он начнет обстреливать ваш несущий корабль.

ВЫЛЕТ № 10 – Path to Cygnus
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Все почти так же, как и в предыдущем вылете. Однако теперь врагов будет побольше и у последней навигационной точки вам придется иметь дело с одним Devil Ray. Быстро отыщите его среди других кораблей и атакуйте, но не применяйте против этого гада ракеты, стреляйте из пушек!

ЭПИЗОД 3: Hide And Seek

ВЫЛЕТ № 11 – Friends in Need
Ваш корабль: F-110a Wasp Interceptor

Тут вам будет очень сложно выполнить призовые задания (Bonus). Для этого вам надо сразу включить твердотопливный ускоритель и атаковать Manta, при этом уворачиваясь от парочки Devil Ray. Обязательно натравливайте своих напарников на Manta или Devil Ray, не давайте врагам покоя

Как только будет выработан ресурс твердотопливного ускорителя, включайте ускорители и не выключайте их до окон



чания вылета. Не жалейте ракет! Если успеете выпустить их всех по Manta, то сможете спасти все транспортные корабли.

ВЫЛЕТ № 12 – Circumvention
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Вы сопровождаете Cerberus и поэтому можете рассчитывать на его пушки и еще пять истребителей. У каждой навигационной точки первым делом отстреливайте Manta, на истребители Moray не особо обращайте внимания – с ними вы сможете и потом разобраться. Обязательно натравливайте на Manta своих напарников.

ВЫЛЕТ № 13 – Hidden Foes
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

На первый взгляд, вас много – 6 истребителей Panther и 6 старых истребителей Exalibur. Однако у самой же первой навигационной точки вас ждет встреча с не меньшей группой врагов. Включайте ускорители и не жалейте ракет против Manta, иначе они уничтожат устаревшие Excalibur'ы. Если вы успеете перебить всех врагов и сохранить в целости свой отряд, то потом без труда справитесь с остальными пакостниками у других навигационных точек.

Призовое задание – взорвать вражеские транспорты у предпоследней навигационной точки. Выполнить его сложно, т. к. через некоторое время транспорты совершают гиперпрыжок и вы уже больше не увидите. Взорвать же транспорты раньше мешают истребители противника, с которыми надо разбираться. В принципе, выполнить задание можно, если натравить на транспорты ваших напарников, а самому переключиться на истребители. Но получается это не всегда.

ВЫЛЕТ № 14 – The Great Forbidden
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Тут вы должны прикрыть два транспорта силами из шести истребителей Panther и трех истребителей Excalibur. Действуем по старому доброму сценарию – против Manta используем ракеты Artemis, а когда им на подмогу прибудут эсминцы Barracuda, то расстреляйте непрошеных гостей пушками.

ВЫЛЕТ № 15 – Deep Strike Two
Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B

Теперь вам предстоит серьезная работа. Ваши цели – один крейсер, четыре эсминца Barrcuda и два транспорта. Самое приятное – ничего в этом сложного нет, поскольку вас поддерживают пушки Cerberus и много истребителей. Первым делом включайте ускорители и атакуйте Barracuda ракетами Dragonfly, а ваши напарники тем временем «уговорят» крейсер. Когда все Barracuda будут уничтожены, переключайтесь на Manta и отстреливайте их ракетами Artemis. Ну а под конец – все толпой на транспорты. Они никуда не уйдут.

ЭПИЗОД 4: Cygnus Triangle

ВЫЛЕТ № 16 – Evaluation
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Ну, это просто смешно! Врагов – кот наплакал. Лишь у последней навигационной точки вам встретится Devil Ray, но что он сможет сделать?

ВЫЛЕТ № 17 – Salvation
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

У первой навигационной точки будет пусто. А вот у второй вы встретите врагов и полуразрушенный гражданский лайнер. При сражении с врагами не применяйте ракеты, работайте только пушками! После победы челнок и бомбардировщик останутся рядом с лайнером, а вам и паре ваших напарников надо будет прочесать еще несколько навигационных точек. Вот там-то и будут враги, которых вам необходимо сбивать ракетами как можно быстрее, не то они навалятся толпой и перебьют ваших напарников. Если ракет не хватает, стоит попробовать оскорблять врагов по радио (Taunt Enemy). Иногда помогает.

После завершения патрулирования вы вернетесь к навигационной точке с лайнером. Челнок и бомбардировщик не спеша отстыкуются и полетят к Cerberus, а вы полетите следом за ними.

ВЫЛЕТ № 18 – The Twilight Purchase
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Ваша эскадрилья состоит из четырех человек. У одной из навигационных точек вы встретите гражданский корабль The Twilight Purchase. Вам надо защитить его и сопроводить к Cerberus. Врагов будет немного.

ВЫЛЕТ № 19 – Building Blocks
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Против ваших трех истребителей Panther и трех бомбардировщиков Shrike враги выпустят не столь уж и много врагов, но среди них будет Devil Ray. Помните, против этих гадов ракеты по большому счету недейственны. Так что включайте ускорители, висните у Devil Ray на хвосте и вовсю палите из пушек.

ВЫЛЕТ № 20 – Rising Blocks
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B

Справиться с крейсером могут только бомбардировщики, значит, их нужно защитить любой ценой. Для этого быстро отсекайте истребители противника, пока те не перешли в решительную атаку.

ЭПИЗОД 5: Viral Legacy

ВЫЛЕТ № 21 – Welcoming Party
Ваш корабль: F-110a Wasp Interceptor

Сближайтесь с противником посредством твердотопливного ускорителя, а потом вовсю применяйте ракеты. Ну а тех врагов, на которых не хватит ракет, добейте пушками.

ВЫЛЕТ № 22 – Defensive Tactics
Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A

При зачистке первых трех навигационных точек берегите ракеты, вы и так всех прикончите за счет отличных маневренности, скорости и огневой мощи.

А вот у четвертой навигационной точки вас поджидают два Devil Ray, три Barracuda и истребители. Вот теперь-то пришло время пускать ракеты!

ВЫЛЕТ № 23 – Luyten Station Support
Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A

Тут вам немного помогут пушки Cerberus. У первой навигационной точки экономьте ракеты. Дело в том, что у второй навигационной точки вам необходимо обнаружить (путем перебора целей) и уничтожить тяжелые ракеты (Capship Missiles) при помощи ракет Artemis. Далее перебейте истребители, а на крейсер внимания не обращайте, он в любом случае успеет смыться.

ВЫЛЕТ № 24 – Banded Enigma
Ваш корабль: TB-B1a Shrike Class B

Вашу эскадрилью из трех Shrike поддерживает парочка Vampires. Сначала у второй навигационной точки уничтожьте истребители врага, не тратя ракеты. У третьей навигационной точки вас будут ждать транспортники и истребители, среди которых затесалась пара Devil Ray. Сосредоточьтесь на истребителях, не обращая внимания на транспортники (они никуда не уйдут), которые атакуют ваши напарники. Пока вы закончите с истребителями, пара транспортников будет уже уничтожена, но у ваших напарников кончатся торпеды.

Тут вся хитрость – стрелять только до двум целям: мостику (bridge) и двигателям (engine). На грузовой трюм (cargo) и орудийные башни (turret) не обращайте внимания – они взорвутся автоматически, как только будут уничтожены мостик и двигатели. По мостику бейте легкими торпедами, а по двигателям – тяжелыми. В этом случае для уничтожения целей будет достаточно одного точного попадания. Если не будете промахиваться, то без проблем выполните миссию. Совет: сначала уничтожьте двигатели, т. к. их ничем, кроме торпед, не взять, а мостик можно потихоньку доконать пушками и ракетами.

У четвертой навигационной точки вас будут ждать еще немного врагов, но вы с ними спокойно справитесь.

ВЫЛЕТ № 25 – Luyten Strike
Ваш корабль: F-10Ba Panther SS Class B

Одна из самых заковыристых миссий. Выполнить ее сложно, но нужно, иначе следующая миссия превратится для вас в головную боль.

Вначале у вас очень много помощников, отчего создается видимость количественного преимущества, но это только

видимость, поэтому не расслабляйтесь! У первой навигационной точки перебейте врагов, но не тратьте ракеты, они вам ой как пригодятся!

У второй навигационной точки включите ускорители и больше их не выключайте. Перебором целей обнаружьте истребители Stingray и перебейте их ракетами Spiculum IV. Если вы упустите Stingray, они взорвут станцию. Закончив со Stingray, не спешите атаковать врага, а все время вертитесь возле станции и постоянно перебирайте цели. Очень скоро с крейсера запустят Capship Missiles. Если вы вовремя их засечете, то сможете сбить ракетами Artemis и тем самым спасете станцию.

Между тем ваши напарники взорвут крейсер, и вам останется лишь немного помочь им с уцелевшими истребителями врага.

ВЫЛЕТ № 26 – Long Range Strike
Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B

Если вы удачно прошли предыдущую миссию (сумели предотвратить гибель станции), то вам в помощь дадут много истребителей, и выполнить эту миссию особого труда не составит. Иначе вам придется сильно попотеть.

Помните: ваша цель – Barracuda. Уничтожайте их пушками и ракетами Dragonfly. Далее принимайтесь за истребители. На крейсер не обращайте внимания – его и без вас собьют. Ликвидируйте транспорт и летите дальше.

У следующей навигационной точки повторите весь процесс (сначала Barracuda, потом – истребители), далее помогите взорвать транспорты и авианесущий корабль инопланетян.

У последней навигационной точки вас тоже будут ждать, но там – одни только истребители

ЭПИЗОД 6: Duel

ВЫЛЕТ № 27 – Krieger Starbase
Ваш корабль: F-110a Wasp Interceptor

Врагов не столь уж и много. Отстреливайте Manta ракетами Artemis и Swarmer. Истребители вы и так настигнете за счет своей скорости.

ВЫЛЕТ № 28 – Tactical Reposition
Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A

Враги вам встретятся уже у первой навигационной точки. Ваша задача – уничтожить Manta, потом Barracudas, ну а под конец заняться истребителями.

У второй навигационной точки ситуация полностью повторится.

А вот у третьей навигационной точки вас ждет сюрприз – среди врагов будут Devil Ray. С ними соблюдайте осторожность, их поведут в бой опытные пилоты.

ВЫЛЕТ № 29 – Carrier Assault One
Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A

Ваша задача – взорвать орудийные и ракетные башни (Gun Turrets и Missile Turrets) у несущего корабля инопланетян. У самой первой навигационной точки берегите ракеты и топливо для ускорителя. У второй навигационной точки вас ждет несущий корабль. Атакуйте его орудийные башни, попутно постреливая по врагам. Есть смысл сразу же прикончить Barracudas, чтобы не отвлекали на себя внимание ваших напарников. Истребителей у противника тут будет много, так что экономьте топливо для ускорителя.

У третьей навигационной точки вам снова встретятся враги, но это будут лишь истребители.

ВЫЛЕТ № 30 – Carrier Erasure
Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A

Не забывайте: корабль у вас очень медлительный, но зато обладает сокрушительной огневой мощью. Поэтому почаще поворачивайтесь и отстреливайтесь от врагов, не то заклюют!

У первой навигационной точки сосредоточьтесь на истребителях, крейсера и без вас взорвут. Не спешите улетать, подождите, пока ваши напарники добьют транспорты.

У второй навигационной точки уничтожьте Barracud'ы, потом взорвите торпедами крейсер (сначала двигатели, затем – мостик). Далее парой точных торпедных пусков уничтожьте двигатели у транспортов, а вот мостики у них уже можно подорвать пушками.

Теперь можно переключиться на истребители. До тех пор пока вы не взорвете крупные корабли, противник постоянно будет получать подкрепление в виде истребителей.

ВЫЛЕТ № 31 – Reposition Battery
Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A

Противник постоянно атакует Cerberus, поэтому вам необходимо как можно быстрее уничтожить все вражеские корабли без разбора. Значит, в этом задании не жалейте ракет с самого начала. Чем быстрее вы уничтожите врагов у первой навигационной точки, тем меньше повреждений получит Cerberus и тем больше у него будет шансов пережить атаки противника у других навигационных точек. Применяйте ракеты Artemis против Manta (их надо уничтожать в первую очередь). Ракетами Pilum сбивайте Stingray, а ракеты Mosquito послужат против всех остальных.

На тяжелые корабли внимания не обращайте, пока не разберетесь с истребителями. Когда же до них дойдет очередь, помните, что у вас есть несколько торпед

ВЫЛЕТ № 32 – Turrets Swipe
Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A

Тут все достаточно просто. Стреляйте из пушек по орудийным башням, попутно уничтожая оказавшихся поблизе истребителей противника ракетами.

ВЫЛЕТ № 33 – Final Blows
Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A

Тут тоже без особых заковырок. Сначала перебейте истребители, не жалея ракет. Далее принимайтесь за крейсера.

ВЫЛЕТ № 34 – Path to Proxima
Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A

На крейсера не обращайте внимание. Ваша цель – истребители. Не жалейте на них ракет, а когда всех перебьете, переключитесь на Barracud'ы.

Как только Barracud'ы и крейсера будут уничтожены, противник пришлет еще одну «волну» истребителей, которые атакуют Cerberus. Врубайте ускоритель и идите наперехват.

ЭПИЗОД 7: Finishing Stroke

ВЫЛЕТ № 35 – Evasive Recon Patrol
Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A

Это вам вместо разминки. С вашим запасом ракет и огневой мощью у противника просто нет шансов. Первым делом перебейте истребители, далее займитесь тяжелыми кораблями.

ВЫЛЕТ № 36 – Midpoint Assault
Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A

Тут важна скорость. Чем быстрее вы уничтожите врагов, тем будет лучше, так что включайте ускоритель и не жалейте ракет.

Помните: против Stingray отлично действуют Pilum, а на Devil Ray ракеты не тратьте, действуйте пушками.

ВЫЛЕТ № 37 – Alien Science Crew
Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B

У первой навигационной точки первым делом уничтожьте истребители противника, а потом помогите напарникам с тяжелыми кораблями и транспортами.

У второй навигационной точки вас ждет главная цель. Взорвите сначала Shield Emitter, далее уничтожайте орудийные башни и истребители.

ВЫЛЕТ № 38 – Star Smasher
Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A

Тут все просто – необходимо взорвать Command Ship инопланетян. Пока он цел, к противнику будут пребывать подкрепления. Но любителям пострелять рекомендую сначала немного побаловаться с истребителями, т. к. время в данном задании для вас не критично.

Победа! Инопланетяне снова разбиты. Вот только жаль, что игра закончилась..

■

СИМУЛЯТОРЫ ПОДВОДНЫХ ЛОДОК (начало на стр. 44)

ная особенность устройства подводной лодки. Все получаемые повреждения авторы игр относят только к прочному корпусу. А между тем при серьезных повреждениях легкого корпуса подводная лодка попросту не сможет всплыть в надводное положение. Например, в середине восьмидесятых годов одна из наших дизельных лодок в Персидском заливе наскочила на мину. Легкий корпус с одного борта был практически разрушен. Только то, что современные субмарины имеют устройства для работы дизеля на перископной глубине (о нем несколько позднее), позволило ей с большим трудом добраться до базы.

Для управления подводной лодкой служат рули: вертикальный для изменения курса и горизонтальные для изменения глубины. Кроме кормовых горизонтальных рулей (похожих на самолетные) имеются и носовые (а на современных лодках – средние или рубочные). Их наличие вызвано некоторыми особенностями управления на малых скоростях.

Горизонтальные рули присутствуют во всех играх, это и понятно – без них управлять кораблем в подводном положении невозможно. В наиболее продвинутых симуляторах (**«Aces of the Deep»**, **«Silent Hunter»**) даже выводится угол их перекладки, в зависимости от которого изменение глубины происходит быстрее или медленнее. Но вот разделить горизонтальные рули на кормовые и носовые не удосужился ни один из авторов игр. А зря: подводная лодка все-таки не самолет, и в ее управлении есть свои особенности. Присутствуют же в авиационных симуляторах триммеры, закрылки и другие мало известные широкой публике органы управления, так почему же подводников обижают?

Пользуясь горизонтальными рулями, лодка может всплыть только на перископную глубину, а для окончательного всплытия, как мы уже упоминали, необходимо продуть цистерны главного балласта. Эта особенность отражается во многих играх, например, в **«Aces of the Deep»** есть специальная команда «Продуть балласт!», однако всплыть можно и без нее. Кроме того, в этой игре лодка имеет неограниченный запас сжатого воздуха и продувать цистерны можно до бесконечности. А ведь на самом деле сделать это можно всего раза два, а на большой глубине вообще один. В игре **«Silent Hunter»** есть индикатор запаса сжатого воздуха, но он почему-то показывает всегда максимальный запас.

ГЛАЗА И УШИ

Всем известно, что для наблюдения за противником подводники используют перископ. Это так, но уже к концу Второй мировой войны использование перископа стало очень опасным. Оснащенные радарами корабли охранения мгновенно засекали сравнительно небольшую металлическую штангу и бросались в атаку. Ну а сейчас поднять перископ на виду у противника равносильно самоубийству. Поэтому приходится прибегать к другим способам, главными из которых являются акустические.

Любой корабль издает множество различного рода шумов (в основном от гребных винтов), звук же в воде распространяется в несколько раз быстрее, чем в воздухе, и гораздо дальше. Установив на корпусе несколько гидрофонов и выведя сигналы от них на самые обычные наушники, можно довольно точно определить пеленг на цель, ее курс и скорость. Такие гидроакустические системы были созданы еще во время Первой мировой войны, а к началу Второй мировой они были уже довольно совершенны. Правда, основным элементом в них были все же человеческие уши, так что акустики должны были обладать весьма тонким музыкальным слухом. Наиболее талантливые акустики могли определять по шуму винтов даже класс и примерный тоннаж корабля (те, кто смотрел кинофильм «Поднять перископ!», наверняка помнят, как там акустик определил, что в находящейся над ними лодке кто-то уронил тридцать пять центов, но такое возможно только в американском кино).

Надводные корабли при атаке на подводные лодки тоже используют акустические системы, но подводный корабль шумит значительно меньше надводного, а при необходимости может и вовсе замереть в глубине. Поэтому были созданы активные акустические системы – гидролокаторы, которые до сих пор остаются главным средством обнаружения подводных лодок (естественно, устанавливаются они и на самих лодках).

Во всех серьезных симуляторах акустики присутствуют, но роль их не всегда отражается правильно. Например, в **«Silent Service 2»** в подводном положении вы можете видеть все, что происходит на поверхности, но такое точное наблюдение недоступно самому талантливому акустику, особенно если не одна цель, а несколько. Впрочем, стрелять торпедами из подводного положения в этой игре все равно нельзя, так что особых преимуществ игроку такое точное знание не дает. В **«Aces of the Deep»** же наоборот – акустик превращен в какого-то статиста. Он только сообщает о том, с какого борта находятся корабли охранения, фиксирует работу неприятельских гидролокаторов и сброс глубинных бомб. Это слишком мало даже для зеленого салаги.

В симуляторах современных субмарин функции акустика расширены, уже в самом первом из них **«688 AttackSub»** есть возможность использовать гидролокатор в активном режиме (с риском, что и вас обнаружит противник), произвести анализ спектра шумов и кое-что еще.

СИЛОВАЯ УСТАНОВКА

Создание боевой подводной лодки стало возможно только после того, как французскому инженеру Лебефу пришла в голову идея использовать два разных двигателя для надводного и подводного хода. Правда, его «Нарвал» оснащался паровой машиной, так что полноценным боевым кораблем он не стал. А вот подводная лодка американца Холланда уже имела бензиновый двигатель для надводного хода. Некоторое время спустя вместо бензиновых двигателей в подводном судостроении стали применять более надежные и безопасные дизели. До появления атомных субмарин большинство лодок имело ставшую классической схему – дизель для плавания в надводном положении и зарядки аккумуляторов, электродвигатели для подводного хода.

Дизели и электромоторы присутствуют во всех исторических симуляторах, но вот переключение с одного режима движения на другой происходит по-разному. В «Silent Service 2» все происходит автоматически: идешь в надводном положении – гудят дизеля, нырнул – жужжат электромоторы. В **«Aces of the Deep»** все происходит примерно так же, но есть возможность переключаться и вручную, то есть можно идти в надводном положении под электромоторами (это бывает нужно при повреждении дизелей). Очень реалистично в этой игре расходуется энергия аккумуляторов – на малом ходу ее хватает на несколько часов, а на самом полном можно израсходовать всю буквально за пятнадцать-двадцать минут. Но вот с пополнением запаса электроэнергии допускают ошибку все создатели симуляторов. Дело в том, что при зарядке аккумуляторов часть энергии дизелей уходит на вращение генераторов. Естественно, что при этом лодка не может идти полным ходом. Во всех играх аккумуляторы заряжаются и при максимальной скорости.

Хотя классическая схема позволяла создавать довольно совершенные корабли, конструкторов не оставляла мысль создать лодку с единым двигателем для надводного и подводного хода. Таких попыток было сделано немало. Простейшим вариантом было использование шнорхеля – специального устройства, обеспечивающего работу дизелей на перископной глубине. Собственно говоря, это просто две трубы, выведенные на поверхность, по одной из которых подается воздух к дизелям, а по другой отводятся выхлопные газы. Но за внешней простотой кроется довольно сложное инженерное сооружение. Необходимо ведь обеспечить возможность быстро поднимать и опускать шнорхель (кстати, в отечественном флоте он называется проще – РДП (Работа Дизеля Под водой)). При заливании случайной волной или провале лодки на глубину должна обеспечиваться автоматическая герметизация. Из-за неисправности отвечающего за это клапана в середине шестидесятых годов в Баренцевом море погибла советская дизельная подводная лодка.

Несмотря на простоту идеи, в прошедшую войну создать и использовать шнорхель смогли только немцы. Поэтому и присутствует он в единственном симуляторе – **«Aces of the Deep»**. В соответствии с исто-

рической правдой, появляется он ближе к концу войны и оснащаются им не все лодки. Но есть при его использовании серьезная ошибка – скорость хода под шнорхелем такая же, как и в надводном положении. На самом деле это невозможно просто потому, что труба шнорхеля не выдержит напора воды и сломается, как это произошло с французской субмариной «Архимед» в пятидесятых годах.

Следующим шагом в создании полностью автономной подводной лодки было использование вместо воздуха специальных окислителей для работы дизелей на глубине. Чаще всего в этом качестве использовалась перекись водорода, очень опасное и капризное соединение. Несколько подводных лодок, использовавших такую схему, было в советском флоте. Подводники называли их «зажигалками», а один месяц службы на них приравнивался к трем.

Наконец конструкторы получили в свое распоряжение практически неисчерпаемый и не зависящий ни от чего источник энергии – ядерный реактор, и появились атомные субмарины. Схема ядерной энергетической установке довольно проста: атомный реактор выделяет тепло, в специальных парогенераторах оно отдается воде, полученный же пар вращает турбину. Турбина может вращать или гребные винты, или электрические генераторы, а винты тогда крутятся электромоторами.

Как это ни странно, но специфика управления атомным кораблем во всех играх отражается очень плохо. Не говоря уж о том, что ни в одной из игр нет собственно управления реактором (а это вещь очень интересная), даже само управление энергетической установкой отражается весьма схематично. Например, можно мгновенно менять ход с самого малого до самого полного, а ведь реактору требуется некоторое время, чтобы развить полную мощность. Если же сделать это слишком быстро, может получиться приблизительно то, что случилось в Чернобыле (впрочем, конструкция реактора не позволит это сделать, даже если очень захотеть). При близких разрывах глубинных бомб или торпед может сработать аварийная защита, и тогда реактор моментально будет заглушен. На приведение его в рабочее состояние требуется довольно много времени, в течение которого лодка движется под электромоторами, расходуя энергию аккумуляторов. Если же защита сработает раза три подряд, энергии этой не хватит и лодка будет вынуждена всплыть в надводное положение и запустить вспомогательный дизель. Как вы понимаете, ничего этого в симуляторах атомных субмарин нет, в них лодка имеет неограниченный запас энергии, а откуда он берется, авторов не волнует.

БОРЬБА ЗА ЖИВУЧЕСТЬ

Излюбленным всеми создателями игр является повреждение прочного корпуса и течь забортной воды (о полном пренебрежении к наличию легкого корпуса мы уже говорили). Скажем сразу, что в подводной войне простые пробоины практически не встречаются, получить пробоину можно только в надводном положении при разрыве снаряда или от таранного удара. Глубинные бомбы же рвутся на некотором расстоянии от лодки, и при этом происходят всякие неприятности. Вылетают заклепки (раньше корпуса лодок были клепаные), лопаются трубопроводы, нарушается герметичность забортных отверстий и т. п. Первой заботой экипажа является включение специальных осушительных насосов и устранение или хотя бы уменьшение течи, чтобы количество поступающей воды не превышало количество откачиваемой. Если же этого добиться не удается, субмарина начинает стремительно погружаться. Единственный выход в этом случае – продуть балласт и всплыть в надводное положение. Если же на поверхности находятся вражеские корабли, итог такого всплытия предугадать нетрудно.

Наиболее реалистично все это отражено в **«Aces of the Deep»** и **«Silent Hunter»**, учтено все то, что для работы насосов расходуется энергия аккумуляторов. Но не учитывается другое немаловажное обстоятельство – изменение количества поступающей воды с изменением глубины погружения. Каждому, знакомому с физикой хотя бы в пределах школьного курса, известно, что при большем давлении количество проходящей через пробоину воды больше, а вот создатели игр почему-то про это забывают. Между тем при всплытии хотя бы на перископную глубину ревущая струя превращается в тонкий ручеек (автору довелось видеть это собственными глазами), и справиться с течью гораздо легче.

Следующей серьезной поломкой является повреждение вертикальных и горизонтальных рулей (понятно, что при этом корабль теряет управляемость). Эта неприятность тоже не забыта авторами симуляторов, причем в некоторых из них (**«Aces of the Deep»**, например) вспоминают даже, что горизонтальные рули бывают носовые и кормовые. Единственным же симулятором, учитывающим, что рули могут быть заклинены не только в среднем положении, является **«Silent Hunter»**. В нем возможны ситуации, когда лодка начинает описывать неуправляемые круги или стремительно погружаться. Чем все это грозит, говорить не нужно.

Еще одной крупной неприятностью является течь топливных цистерн. Основное количество топлива располагается между прочным и легким корпусами в специальных топливно-балластных цистернах (ТБЦ). При повреждении этих цистерн лодка может потерять почти все топливо и не дойдет до базы. Кроме того, пятна солярки на поверхности помогают кораблям охранения отслеживать все перемещения подводной лодки, и участь ее при этом незавидна. Впрочем, компьютерным подводникам об этом можно не волноваться, потому что ни в одном симуляторе такие тонкости не учитываются.

Очень опасны повреждения аккумуляторной батареи. Помимо того, что лодка теряет необходимую ей энергию, вытекающий из разбитых баков электролит, соединяясь с морской водой, выделяет хлор – сильнейший отравляющий газ.

Все остальные повреждения не столь опасны. Повреждение дизелей, скажем, не сказывается на поведении лодки в бою, поскольку ведется он в подводном положении. После боя же можно всплыть и отремонтировать их в спокойной обстановке. Более неприятны повреждения торпедных аппаратов, так как при этом лодка лишается возможности использовать оружие. Если же повреждены наружные крышки, для их починки необходимо возвратиться на базу. Довольно неприятны повреждения гидрофонов, перископа, радиостанции, но и они прямо не отражаются на боеспособности лодки (по крайней мере, в играх).

ЖИЗНЬ ПОД ВОДОЙ

Экипаж даже самой маленькой подводной лодки составляет не менее двадцати-тридцати человек, на современных же атомных ракетоносцах численность его может доходить до полутора-двух сотен человек. И всей этой ораве нужно есть, пить и, главное, дышать. На первых лодках последняя проблема решалась весьма просто: находясь на поверхности, проветривали отсеки, снабжая их свежим воздухом, а в подводном положении понемногу его расходовали. Конечно, можно было набирать какое-то количество сжатого воздуха в баллоны и время от времени выпускать его, однако в отсеках постепенно накапливался углекислый газ, делая воздух непригодным для дыхания.

Во время Первой мировой войны у берегов Англии была обнаружена немецкая субмарина. Высадившаяся группа обнаружила, что весь экипаж мертв. По записям в вахтенном журнале удалось установить, что несколько дней назад лодка легла на грунт для отдыха личного состава. Весь экипаж лег спать, кроме вахтенного, который должен был время от времени освежать воздух, выпуская его из баллонов. Вахтенный с немецкой педантичностью выполнял свои обязанности, но накапливавшаяся в отсеках углекислота делала свое дело, мысли матроса стали путаться, записи в журнале становились все менее разборчивыми, а действия менее осмысленными. В последний момент он все же что-то сообразил и успел продуть балласт, но открыть крышку люка уже не смог.

Как это ни странно, но до самого конца Второй мировой войны проблема регенерации воздуха в отсеках подводной лодки не была решена. В настоящее время вопрос решается двумя путями: на дизельных лодках, где запасы энергии ограничены, применяют-

ся специальные вещества, поглощающие углекислоту и выделяющие кислород. На атомных субмаринах кислород выделяется из морской воды простым электролизом, а углекислый газ аккумулируется специальными аппаратами и откачивается за борт.

В ранних симуляторах проблема жизнеобеспечения экипажа не решалась никак, про нее просто забывали. Даже в такой прекрасно проработанной игре как **«Silent Service 2»** о запасах кислорода и речи не было, так что лодка могла находиться в подводном положении неограниченное время. Так же обстояло дело и в **«WolfPack»**, а в **«Aces of the Deep»** появилась опция «Возобновить запасы кислорода», но сделана она была просто для красоты. Контроля за расходованием свежего воздуха не было, так что и пополнять его было не обязательно. Только в игре **«Silent Hunter»** этот вопрос проработан досконально. На экране состояния систем и механизмов есть специальный индикатор запаса кислорода. В подводном положении он неотвратимо стремится вниз, если же в горячке боя вы забудете про это обстоятельство и пренебрежете подсказками инженера-механика, все может кончиться весьма плачевно.

В симуляторах атомных субмарин о запасе кислорода опять забыли, но на этот раз вполне обоснованно. Впрочем, для большей реалистичности можно было бы ввести повреждение регенерирующей установки в список возможных поломок, но нельзя же требовать слишком многого.

ОРУЖИЕ

Основным оружием подводных лодок были и остаются торпеды. Появились они еще в прошлом веке и использовались на миноносцах. Первые торпеды были парогазовыми, в качестве топлива в них использовался керосин, а окислителем служил сжатый воздух. Такая торпеда достаточно проста по устройству, надежна и быстроходна. Но есть у парогазовых торпед существенный недостаток: они оставляют за собой хорошо заметную, особенно на спокойной воде, дорожку пузырьков. По этой дорожке легко обнаружить выпущенную торпеду, определить ее курс и уклониться от встречи (скорость хода торпеды не превышает 40–50 узлов). Поэтому к началу Второй мировой войны были созданы электрические торпеды. Первоначально они были тихоходнее парогазовых и имели меньший запас хода, но все это искупалось их полной скрытностью от противника.

До конца Первой мировой войны все торпеды были прямоидущими (куда выпустил, туда и идет), это было очень неудобно: для того чтобы произвести торпедный залп, приходилось маневрировать, направляя нос или корму лодки в нужную сторону. Поэтому торпеды стали оснащать автоматом разворота, в него закладывали угол, на который должна повернуть торпеда после выхода из аппарата. Задумка была хорошая, но ее реализация не всегда была на должном уровне. Во время прошлой войны несколько американских субмарин погибли или получили тяжелые повреждения из-за неисправностей автоматики торпед. Вместо того чтобы следовать заданным курсом, торпеды описывали круг и поражали собственную лодку.

В играх этого опасаться не приходится, даже в тех, где предусмотрена историческая достоверность торпед, относится она только к взрывателям (об этом несколько позже), автоматы разворота же везде работают как часы.

Поскольку скорость торпеды сравнима со скоростью цели, при стрельбе нужно брать довольно значительное упреждение. Что бы определить его, нужно решить нехитрую задачку из курса школьной геометрии: зная две стороны и угол между ними, найти остальные элементы треугольника (у подводников это называется «решить торпедный треугольник»). Сначала командиры решали это на бумажке, но скоро появились нехитрые приспособления, так называемые автоматы торпедной стрельбы. В них вводились курс, скорость цели и пеленг на нее, а автомат выдавал угол упреждения или же курс, по которому нужно было выпускать торпеды.

В играх вся эта механика решается поразному. В **«Silent Service 2»**, например, все предельно просто: куда смотрит перископ, туда и идут торпеды. Вам даже не нужно решать, из каких аппаратов стрелять: носовых или кормовых. Если пеленг на цель меньше девяноста градусов, в ход идут носовые, если больше – кормовые. Рассчитывать упреждения необходимости нет – если цель не изменит курс, торпеды всегда попадут в нее.



В игре «WolfPack» почему-то используются только прямоидущие торпеды, так что там приходится перед выстрелом долго маневрировать, занимая нужное положение.

В **«Aces of the Deep»** дело обстоит посложнее – угол разворота торпед нужно вводить вручную, причем он не может превышать 12 градусов (немецкие торпеды могли разворачиваться только на такой угол, но зато они и не топили собственные лодки, как американские). Автомат торпедной стрельбы в игре присутствует, но вот производить на нем автоматические расчеты нельзя, приходится решать треугольник на бумажке или использовать калькулятор.

Создатели **«Silent Hunter»** несколько облегчили жизнь компьютерных командиров, их автомат торпедной стрельбы – очень серьезная машина и может производить расчеты как в ручном, так и в автоматическом режиме. Вот только научиться правильно им пользоваться далеко не просто.

Современные торпеды очень сильно отличаются от старых. Прежде всего, почти все они самонаводящиеся (такой торпеде нужно только указать цель, а все остальное она сделает сама). Стрелять ими было бы совсем неинтересно (в играх, конечно), если бы ученые не создавали множество хитрых устройств, способных сбить с толку самую «умную» торпеду. Приходится задавать торпеде программу поведения, точно определять физические параметры цели и делать многое другое. В симуляторах современных лодок все это отражено достаточно реалистично (особенно в **«Fast Attack»**). К сожалению, подробный рассказ об этом занял бы слишком много места, а кратким тут не обойдешься. Упомянем только, что современные торпеды могут иметь ядерную боеголовку. Одной такой торпедой можно уничтожить целое соединение кораблей противника, причем даже особо не прицеливаясь.

Первоначально торпеды оснащались простейшими контактными взрывателями, срабатывавшими от удара о борт вражеского судна, позднее появились и неконтактные, главным образом магнитные. В начале Второй мировой войны они были весьма несовершенны и часто не срабатывали. Примерно половина немецких торпед, выпущенных в первые два года войны, дойдя до цели, не взрывалась. Не лучше обстояло дело и у американцев. Только к середине войны удалось наладить выпуск надежных взрывателей, и такие случаи почти прекратились. Во всех исторических симуляторах это обстоятельство учитывается, причем можно использовать реальные, недостаточно надежные торпеды или идеальные, взрывающиеся всегда. Выбор того или иного варианта влияет на уровень сложности и начисление очков.

Кроме торпед старые подводные лодки имели артиллерийское вооружение, иногда довольно мощное. Например, на французской субмарине «Сюркуф» устанавливались два орудия калибром 202 мм, а английские подводные мониторы типа «М» оснащались 305-миллиметровым орудием. Но это исключения, а на серийные лодки, как правило, не ставили орудия калибром больше 100–150 мм.

Как вы понимаете, использовать артиллерию можно только в надводном положении, но лодка при этом очень уязвима. Даже торговое судно, вооруженное одной-двумя пушками, может понаделать дырок в легком, а то и прочном корпусе. Атаковать же военные корабли или охраняемый ими конвой артиллерийским оружием и вовсе равносильно самоубийству. Поэтому во время Второй мировой войны артиллерия использовалась подводниками мало, но были и исключения. Советский подводник-североморец Магомет Гаджиев очень любил стрелять из пушек и неоднократно устраивал целые баталии с немецкими сторожевиками. Впрочем, советские подводные крейсера серии «К» имели очень мощное артиллерийское вооружение: два орудия калибра 100 мм и одно 45 мм, так что он мог сражаться с немцами на равных.

Артиллерия присутствует во всех исторических симуляторах, кроме **«WolfPack»**, но использовать ее можно по-разному. В **«Silent Service 2»** стрельба ведется только в ручном режиме – вы должны выбрать и установить угол возвышения орудия и через определенные интервалы посылать снаряды в цель. В **«Aces of the Deep»** стрельба ведется только в автоматическом режиме: вы выбираете цель, отдаете команду и через некоторое время орудие начинает стрелять. Длится это до тех пор, пока не кончатся снаряды или цель не будет уничтожена. Неприятной особенностью этой игры является то, что может быть назначена только одна цель как для торпед, так и для артиллерии. Но есть и приятные моменты, правда, связаны они с ошибками в программе. Например, проникнув внутрь вражеского конвоя, можно смело всплывать и начинать расстреливать транспорты из пушки. Ходящие вокруг конвоя корабли охранения не обратят на эту стрельбу никакого внимания (естественно, если вы не находитесь в зоне их видимости). Таким образом можно полностью разгромить довольно значительный конвой.

В игре **«Silent Hunter»** имеются оба режима артиллерийской стрельбы. Вы можете просто включить режим автоматической стрельбы, ваши артиллеристы сами выберут ближайшую цель и примутся стрелять по ней (можно указать цель и вручную). Но можно и взять управление орудием целиком на себя, иногда это бывает очень интересно.

После окончания войны от установки артиллерии на подводные корабли отказались, ее место заняли ракеты. О баллистических ракетах с ядерными боеголовками, предназначенных для стрельбы по наземным целям, мы говорить не будем, поскольку не создано ни одного симулятора стратегической подводной лодки. Так что ограничимся рассказом о присутствующих в большинстве симуляторов противолодочных ракетах.

Выпускаются такие ракеты из торпедных аппаратов, так что никаких специальных приспособлений тут не требуется. Выйдя из аппарата, ракета выскакивает на поверхность, включает двигатель и летит в заданную точку, а дальше возможны варианты. Некоторые ракеты имеют как бы вторую ступень, ее роль выполняет самая обычная торпеда. Отделившись от первой ступени, она разыскивает цель и поражает ее. Смысл такого хитрого приема в том, что акустики противника прекрасно слышат ваши торпеды, и цель может уклониться от них или выпустить имитаторы, которые уведут ее в сторону. Если же торпеда большую часть пути пролетит по воздуху, проследить ее путь и уклониться практически невозможно. Кроме того, ракеты-торпеды имеют значительную дальность стрельбы.

Есть и более простые ракеты: завершив воздушную часть пути, они действуют подобно глубинной бомбе, т. е. погружаются на определенную глубину и там взрываются. Их эффективность меньше, но тоже достаточно велика.

ИСТОРИЯ

Чтобы игра была по-настоящему интересной, мало создать достаточно реалистичную модель подводной лодки: необходимо разработать интересные сценарии, предусмотреть возможность карьеры и т. п. В **«Sub Battle Simulation»**, как мы уже говорили, ничего этого не было, и игра была малоинтересна даже для фанатов. Создавая **«688 Attack Sub»** Electronic Arts предусмотрела карьерные возможности, но реализованы они были в виде нескольких невзаимосвязанных миссий, что тоже было не очень хорошо.

Фирма MicroProse всегда относилась к этому достаточно серьезно, не удивительно поэтому, что в ее игре **«Silent Service 2»** было несколько прекрасных, исторически достоверных миссий. Но главным все же был режим карьеры. Прежде всего вам предстояло выбрать время кампании и подводную лодку из нескольких реально существовавших прототипов. Следует отметить, что исторический реализм сказывался уже на этом этапе игры – доступны вам были только те лодки, которые состояли на вооружении в выбранное вами время.

Историческая достоверность сохранялась и в дальнейшем. Скажем, выбрав время начала кампании до 7 декабря 1941 года (т. е. до начала войны с Японией), вы отправлялись как бы на мирное патрулирование, в ходе которого получали сообщение о нападении на Пирл-Харбор и приказ открыть боевые действия. В дальнейшем вы постоянно получали радиограммы о ходе войны, захвате японцами островов (даже база, с которой вы вышли, могла быть захвачена), происшедших сражениях и т. п.

Фирма Dynamix, создавая **«Aces of the Deep»**, практически повторила структуру и интерфейс своего прекрасного авиационного симулятора **«Red Baron»**. Надо сказать, игра от этого только выиграла (недаром SSI/AEON почти полностью повторили оформление миссий и карьеры **«Aces of the Deep»** в своей игре **«Silent Hunter»**). Выбор режима игры, уровня реалистичности и степени сложности происходит на фоне прекрасных иллюстраций, описания миссий сопровождаются подлинными кадрами кинохроники тех лет и т. п.

Но самое главное – это точнейшая прорисовка всех исторических реалий. Начиная войну в 1940 году командиром весьма примитивной субмарины прибрежного плавания, игрок в зависимости от своих успехов получает под свое командование новые, более совершенные корабли, награждается орденами и медалями, повышается в звании. Посетив по возвращении в базу Морской клуб, можно получить сведения о действиях других реально существовавших командиров, о событиях на фронтах войны и многом другом. О степени проработки деталей говорит хотя бы то, что номера лодок, которыми вам приходится командовать, соответствуют пропущенным номерам в списке немецких субмарин. Например, после U-111 следует сразу U-116, а первой лодкой, которой вам предстоит командовать, является U-113.

Из симуляторов современных лодок самый лучший – **«Fast Attack»**. Насколько реалистично показана там жизнь и карьера американских подводников, мы судить не можем (честно говоря, с нашей ее сравнивать трудно). Но вот характеристики кораблей противника (то есть наших) там приведены достаточно точно и действуют они примерно так, как в действительности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

За рамками этой статьи осталось еще очень много интересных фактов из истории подводных лодок и их симуляторов. Но, как говорил классик, «нельзя объять необъятное», поэтому приходится закругляться. Если же у вас появились вопросы по содержанию статьи или вообще по подводным лодкам, пишите письма. Но самый лучший способ понять нелегкую жизнь подводников, это загрузить какой-нибудь хороший симулятор (**«Silent Hunter»** или **«Fast Attack»**) и с головой уйти в игру.

Вам предстоит долго-долго подкрадываться на самом малом ходу к вражескому конвою. Изредка поднимать на несколько секунд перископ, определять свое место и опять нырять в глубину. Тщательно рассчитать угол упреждения и выпустить торпеды. А потом уклоняться от атак кораблей охранения, непрерывно меняя скорость, курс и глубину. Выдержать разрывы множества глубинных бомб, подремонтировать, насколько это возможно, материальную часть и начать все сначала. Вот это жизнь, не правда ли?!

■

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Введите эти коды в окне для сообщений:
king arthur – птицы становятся драконами (999 HP),
pow big mamma – у вас появляется новый юнит BabyPrez (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng),
convert this! – у вас появляется новый вид священника Saint Francis, который может убивать врагов молниями (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng),
stormbilly – еще один новый юнит, боевой робот Zug 209 (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng).

ATOMIC BOMBERMAN

Нажмите C пять раз на экране выбора игрока – появится возможность выбрать один из трех режимов «campaign».
Зайдите в папку «data», там откройте папку «sound». В ней вы найдете скрытые картинки с Kurt, одним из разработчиков игры. В папке «theme» вы найдете разные темы для вашего компьютера.
В главном меню зажмите **Ctrl** и нажмите **E** шесть раз. Получите три новые опции: Make your Own Level, Edit a Level и Quit.

BATTLESPIRE

Выберите в меню опцию «create a new character class». Назовите новый класс персонажа как угодно и используйте предоставленные вам очки. Но до этого купите ВСЕ ИМЕЮЩИЕСЯ снадобья (potions), за каждое из которых вам придется платить 60 очков. Распределив все имеющиеся очки, сохраните класс вашего персонажа и далее выберите опцию «cancel». Вернитесь в меню выбора класса. Выберите из уже существующих классов тот, который вы только что создали. Войдите в меню «equipment» и там найдите список предметов, которые у вас уже есть. Там будут и все ваши снадобья. Продайте их все, и за каждое снадобье получите 600+ очков. Чистая прибыль – 10:1! Вы получите приблизительно 7 500 очков.
Тратьте их как вам заблагорассудится, но обязательно СНОВА КУПИТЕ ВСЕ СНАДОБЬЯ. Сохраните снова свой класс (поверх старого) и выберите «cancel». Снова повторите процедуру с выбором уже существующего класса, снова продайте свои снадобья – и снова получите 7 500 очков. Далее можете повторять процесс до посинения. Теперь у вас будет возможность экипировать своего парня «под завязку», и жить дальше вам станет легко и просто.

BLACK DAHLIA

Коды для автоматического решения логических задач:
P8 загадка с Stained Glass – leadhead,
P11 загадка с Winslow's Safe – masterlock,
P14 загадка с Wooden House/Lockbox – loghouse,
P15 загадка с Dresser in Louie's Loft – turnkey,
P21 загадка с Raven Room Circular Table – arthur,
P22 загадка с Seal – ringding,
P26 загадка с Bag Of Runes – gemstone,
P27 загадка с Dream – Archway Puzzle – cancan,
P32 загадка с Pressure Gauges – pressure,
P34 загадка с Sewer Levers/Bars – barbell,
P35 загадка с Raven Room Door Plates – triangle,
P36 загадка с Candlestick In Raven Room – nimble,
P38 загадка с Sun/Planets/Door – sunspot,
P39 загадка с Gearshift – Treasure Door #1 – ladybug,
P40 загадка с Key – Treasure Door #2 – keypunch,
P41 загадка с Half-A-Gear – Treasure Door #3 – gearoil,
P44 загадка с Main Chamber Column Puzzle – temple,
P46 загадка с Slider – blockhead,
P47 загадка с Stone Blocks – rock33,
P59 загадка с Luggage Crate On Train – boxtop,
P67 загадка с Cane Lock – candycane.
P68 загадка с Telegram – teleport,
P73 загадка с Telescope – peeper,
P76 загадка с Cuckoo Clock – bongo.

CART PRECISION RACING

EC – изменение показания спидометра между MPH и KPH.
B – изменение угла обзора камеры.
CAR – сможете проехаться на желтой машине, которую вы видели в ремонтном боксе. Только не делайте это, находясь в самом ремонтном боксе, – в этом случае игра «повиснет».
X – отключение повреждений машины.
NOFLAG – убрать флаг в углу.
M – карта местности. Для вращения карты нажмите **R**. Учтите, что это автоматически переключит вашу коробку скоростей на первую передачу.
Bravo – усилить колеса вашей машины.
FRAME – показывает счетчик кадров (скорость смены картинки на экране).

CYBERSTORM 2: CORPORATE WARS

Отредактируйте файл STORM.INI любым редактором, вставив данные ниже коды (только то, что на английском) отдельными строчками, после чего эти коды можно включать как опции меню во время игры.
Коды, включаемые на базе:
I'll Buy That For A Credit – получите 1 кредит,
Will work for credits – получите 1 000 кредитов,
Mo money – получите 10 000 кредитов,
Too much wheat – получите 100 000 кредитов,
You may have already won – получите 1 000 000 кредитов,
CUC – получите мега-кредиты,
As Good as it Gets – полный ремонт,
You da man – максимум командного уровня (все технологии, кредиты и здания),
Home is where the heart is – максимум построек,
Must have! – максимальные Chassis,
He Who Dies With The Most Toys – все технологии,
It was nice while it lasted – вернуться к прежнему набору технологий.
Коды, включаемые во время боя:
Heal selected pilots – Tarsus – вылечить выбранных пилотов,
Repair selected vehicles – It's just a flesh wound – починить выбранные машины,
Feel my wrath – вернуть на склад выбранные машины,
Go Go Power Ranger – вернуть на базу выбранные юниты,
Fly Away – получить мега-ходы,
Vengeance is mine – получить мега-очки действия,
Did I break your concentration – один Touch 'o Death,
That must hurt – много Touch 'o Death,
There can be only one – неуязвимость,
Death to all who oppose us – разбить врагов,
Freaky Friday – превратиться в другого игрока,
Let there be light v2 – «туман войны»,
Let there be light – еще один вариант «тумана войны».

DEER HUNTER 2

dh2circle – привлекает оленя,
dh2deadeye – камера следует за пущенной стрелой или пулей,
dh2honey – усиливает приманку (олень не сможет отойти от вас, если придет на приманку),
dh2shoot – приближает вас к оленю,

dh2tracker – показывает оленя на карте и GPS.

DOMINION

Нажмите **Enter**, введите один из перечисленных кодов и вновь нажмите **Enter**.
lushee – увеличение рекламы,
infrared – открытые карты,
combustion – убить вражеские юниты,
zipper – быстрое строительство (воздействует также и на компьютерного противника).

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

Идите в редактор игроков. Там измените имя любого игрока на указанные внизу слова, и появится Options Box.
dohdohdoh – «сумашедший» мяч,
eac rocks – большие головы у игроков,
footy – смешные жесты,
johnny atomic – увидите сами :-),
urlofus – невидимые стены.

FULL THROTTLE

Для того чтобы выиграть бой с байкерами на Old Mine Road, в момент схватки нажмите **Shift + V**.
Чтобы выиграть соревнование Destruction Derby, нажмите **Ctrl + C**.

KLINGON HONOR GUARD

Внимательный читатель признает в этих кодах коды для игры Unreal. Это неудивительно, ведь движок у обеих игр один и тот же.
Все коды набираются в консоли (вызывается клавишей ~). После набора кода нажмите **Enter**.
ALLAMMO – дает вам 999 патронов для любого вида оружия.
BEHINDVIEW 1 – вы сможете созерцать себя со стороны.
BEHINDVIEW 0 – отменяет предыдущий код.
FLY – режим полета.
GHOST – режим прохождения сквозь стены.
WALK – отключает режимы GHOST и FLY.
GOD – режим неуязвимости (не спасает от падения в лаву и от защемления между створками некоторых дверей).
INVISIBLE – невидимость.
KILLPAWNS – убивает всех врагов на уровне.
OPEN MAPname – перескочить на любую карту.
PLAYERSONLY – останавливает время. Для отмены введите код снова.
SLOMO # – замедляет или ускоряет скорость игры. Нормальное значение – 1.0.
SUMMON – дает вам возможность получить оружие или предмет (например, SUMMON WEAPONNAME).

M.A.X.

Напечатайте во время игры (не забудьте про квадратные скобки):
[MAXAMMO] – выбранному юниту восстанавливают боекомплект,
[MAXSPY] – открывает месторасположение всех врагов (и животных тоже),
[MAXSTORAGE] – полностью заполняет трюмы перевозчиков сырья,
[MAXSUPER] – выбранный юнит достигает 30-го уровня,
[MAXSURVEY] – открывает месторасположение ресурсов

MECHWARRIOR 2: GHOST BEAR'S LEGACY

Зажмите **Ctrl + Alt + Shift** и напечатайте:
BURR – отключение теплового наведения,
CLARK – «рентгеновский» обзор,
CRILLION – неограниченный запас топлива для прыжковых двигателей,
DRONE – режим свободной камеры,
JUMBO – у робота появляются прыжковые двигатели,
KABOOM – убить всех врагов,
KENT – неуязвимость,
MERLOCK – замедление игры,
PALEX – взорвать выбранного врага,
PUTZ – завершение миссии,
SPEEDYGONZALES – ускорение игры,
THUNDROS – неограниченный боекомплект,
VOYEUR – миникамера.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Зажмите **Ctrl + Alt + Shift** и напечатайте:
antijolt – замедление времени,
beholdmyglory – режим свободной камеры,
crazysexycool – неограниченный запас топлива для прыжковых двигателей,
inmybeautifulballoon – у вашего робота появляются прыжковые двигатели,
iseenfireandiseenrain – неограниченный боекомплект,
itsdabooomb – выбранный в качестве цели робот самоуничтожается (цель должна быть выделена красными скобками),
likethecomstarbaby – успешное завершение задания (однако при этом вам не засчитывают победу),
ontimeeverytime – ускорение времени,
ooohhhlllaaalllaaa – включение теплового наведения,
superfunkicalifragisexy – неуязвимость,
undflashyflashy – автоматическое группирование оружия (ВСЕ виды установленного на роботе оружия стреляют ОДНОВРЕМЕННО),
walkthisway – включить Leading Recticle (враги теперь идут за перекрестием прицела к вашему роботу).

MECHWARRIOR: TITANIUM TRILOGY

Эти коды работают для всех трех частей (Mechwarrior 2, Ghost Bear's Legacy и Mercenaries) в Titanium Trilogy.
Зажмите **Ctrl + Shift + Alt** и напечатайте:
su – неуязвимость,
is – неограниченный боезапас,
oo – включить тепловое наведение,
it – красиво взорвать выбранную цель,
re – уничтожить выбранную цель,
in – у вашего робота появляются прыжковые двигатели,
cr – неограниченный запас топлива для прыжковых двигателей,
li – успешное завершение задания,
be – режим свободной камеры.

NEED FOR SPEED 3

Наберите эти коды в любом меню:
rushhour – во время гонки на трассе оживленное движение,
empire – гонка на трассе Empire City,
elninor – гонка с машиной El Nino,
merc – гонка с Mercedes CLK GTR,
gofast – в режиме одиночной игры ваша машина начинает ездить как угорелая,
allcars – включает все машины, в том числе и Pursuit Vehicles,
jag – гонка с Jaguar XJR-15.
Введите нижеследующие коды, потом щелкните на RACE. Станут доступны новые машины.
go01 – Miata,
go02 – Toyota Landcruiser,
go03 – грузовик,
go04 – BMW 5 Series,
go05 – 71 Plymouth Cuda,
go06 – Форд-пикап,
go07 – джип Cherokee,
go08 – фургон Ford Fullsize,
go09 – 64/65 Mustang,
go10 – пикап -66 Chevy,
go11 – Range Rover,
go12 – школьный автобус,
go13 – такси Caprice Classic,
go14 – грузовой фургон Chevy,
go15 – Volvo Station Wagon,
go16 – Sedan,
go17 – полицейская машина Crown Victoria,
go18 – полицейская машина Mitsubishi Eclipse,
go19 – полицейская машина Grand Am,
go20 – полицейская машина Range Rover,
go21 – грузовик (тот же, что и в коде 03).

NHL '99

Эти коды вводятся во время матча:

MANTIS – у игроков появляются удлиненные руки, ноги и шеи,
NHLKIDS – игроки становятся ростом с детей,
HOMEGOAL – команда хозяев поля забивает гол,
AWAYGOAL – команда гостей забивает гол,
PENALTY – объявляется пенальти,
INJURY – травма у игрока,
ZAMBO – на лед выпускают Zamboni,
VICTORY – фейерверк,
FLASH – вспышки фотоаппаратов с трибун,
SPOTS – включает прожекторы,
CHECK – при контакте игроков на льду автоматически начинается силовая борьба,
GRAB – при контакте игроков на льду один из них будет удерживать соперника клюшкой.

SCREAMER 2

В главном меню введите эти коды:
CHMPA – доступны все чемпионаты,
MRTRK – доступны все трассы,
TACAR – призовая машина,
TBCAR – призовая машина,
TCCAR – призовая машина,
TDCAR – призовая машина.

SHATTERED STEEL

Во время игры нажмите **Enter** и введите эти коды (учтите, что добытое таким образом оружие вам придется подбирать с земли):
BCUA – получите large rocket 18 pack,
BIGONES – получите 70 mm gat,
BLIPPLEBLOOPS – получите Rapid Laser,
CAPONE – Creates five gnats to aid you,
CGQ – получите large rocket 8 pack,
CHERNOBYL – получите ракету NUKE,
DINGLEBERRY – получите Heavy Laser,
DOGAN – получите 120 howitzer,
EATMYSHORT – получите Mortar,
FISHHEADS – получите IR Missile,
FNORD – получите 120 howitzer,
GFY – получите small rocket 18 pack,
GONZALES – ваш робот станет двигаться быстрее,
HARDCORE – получите 30 mm gat,
HENCHMAN – вам в помощь дается один Shiva,
IMOUTTAHERE – завершение миссии,
KICKSOMEBUTT – получите Heavy plasma и small rocket 64,
KWAHAMOT – получите Radar missile,
LOCKANDLOAD – все виды оружия с полным боекомплектом,
NUMBERCHANGER – получите Rolling mine,
RATSNEST – получите Medium Laser,
RODRIGO – вам в помощь даются два легких вертолета,
SMITE – уничтожить выбранную цель,
STOOL – получите Mine Launcher,
Teleport <1-512> <1-512> – перенести вас в любую точку карты.

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Нажмите **T** и введите коды:
MPGOD – режим Бога,
MPKFA – полные боекомплект для всего оружия, броня и здоровье,
MPHEALTH – полное здоровье,
MPAMMO – полные боекомплект для всего оружия,
MPARMOR – полная броня,
MPCLIP – вкл./выкл. режим хождения сквозь стены,
MPPOS – вкл./выкл. отображение местонахождения,
MPCAMERA – вкл./выкл. изменение вида камеры,
MPLIGHTSCAPE – вкл./выкл. изменение яркости.

STEEL PANTHERS 3: BRIGADE COMMAND 1939-1999

Запустите игру с параметром «-k911» (вводится в командной строке). И посмотрите, что случится...

SYNDICATE WARS

Вместо своего имени наберите pooslice. Вы услышите звук – коды будут работать. После вы можете исправить свое имя. В меню, где вы исследуете оружие и защиту, нажмите:
U – исследования завершатся сразу же.
Во время игры нажмите:
Alt + T – телепортировать агента в любое место,
Alt + C – закончить уровень,
Shift + Q – оружие и бессмертие.

THEME HOSPITAL

На экране с факс-аппаратом введите следующие коды:
7287 – уровень отстреливания крыс,
24628 – режим включения cheat-кодов в игре.
После этого вы можете использовать следующие коды:
Shift + C – 10 000 долларов,
Ctrl + C – завершить все исследования,
Ctrl + Shift + C – любая постройка,
F11 – проиграть игру,
F12 – выиграть игру.
Чтобы перейти на желаемый уровень, запустите игру с параметром hospital.exe – Lxx (где «xx» – номер уровня).

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Нажмите **« (кавычки)** и введите коды:
avatargod – управляемый вами персонаж бессмертен,
teamgod – бессмертна вся команда,
bignoggin – у персонажей большие головы,
meganoggin – у персонажей огромные головы,
explore – отключить условия победы,
turnpunchkick – плоские персонажи,
5fingerdiscount – полный боекомплет,
clodhopper – у персонажей большие руки и ноги,
nobrainer – отключить искусственный интеллект,
debugkeys – режим Debug,
1-900 – включить тяжелое дыхание,
stumpy – деформировать персонажи,
silentbutdeadly – включите и увидите.
Коды режима Debug
Нажмите **« (кавычки)**, затем введите «debugkeys». Для включения кодов Debug нажмите **Enter**, нажмите **F10**, затем нажмите:
[F12] – пропуск уровня,
[F7] или **[F8]** – самоубийство,
[F6] – изменить обзор камеры,
[Comma], [Period], или [/] – изменить угол обзора камеры.

VIRUS: THE GAME

Зажмите клавишу **Enter** на цифровой клавиатуре и нажмите **P**. Не отпуская **Enter**, нажмите **O**. Теперь сможете использовать следующие команды:
F – дозаправка,
C – включить/выключить спецэффекты,
N – возобновление игры.

WARLORDS 3: DARKLORDS RISING

Перед тем как поставить своего героя на очередные развалины (ruin), сохраните игру. Если то, что вы найдете, вам не понравится, восстановите игру. Теперь результат ваших поисков будет уже другим. Учтите, что это срабатывает только в том случае, если в развалинах спрятано золото или кристаллы маны. Если там спрятан предмет, то фокус не пройдет.

X-COM: INTERCEPTOR

Нажмите **Ctrl + E** и после двойного звукового сигнала вводите эти коды:
battlecheat – включение дозаправки в воздухе,
canttouchthis – невидимость,
fillerup – неограниченная высота полета,
knowitall – все исследования,
quickbase – завершение строительства баз,
payday – деньги.

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

BEAST WARS TRANSFORMERS

Пропуск уровня и максимальная мощность оружия

Чтобы сработали нижеперечисленные коды, нужно поставить игру на паузу и, удерживая **L2**, ввести код, после чего, продолжая удерживать **L2**, снять игру с паузы.

Пропустить уровень – ↑, ↓, ←, →, ▲, ✖, ✖, ▲, →, ←, ↓, ↑.

Максимальная мощность оружия – ↑, ↓, ←, →, ▲, ✖, ■.

Суперорудие

Во время игры быстро нажмите ↑, ↓, ←, →, ▲, ✖, ■

Наведение ракеты

После выстрела ракеты удерживайте кнопку FIRE. Ракета наведется на врага.

Бесконечные очки

Отправляйтесь на уровень пустыни со скалистой стеной. Войдите в режим Maximize или Terrorize и начните стрелять по скалам. С каждым выстрелом у вас будут прибавляться очки. Но вы не должны подбирать красные чипы. Если стрельба по одному месту не срабатывает, попробуйте расстреливать края.

Верный способ победить

Если играте за Maximals, на загрязненных (Polluted) уровнях деритесь Cheetor, а на всех остальных уровнях – Optimus.

Если вы играете за Predacons, на загрязненных уровнях деритесь Megatron, в остальных случаях – Inferno.

BOMBERMAN FANTASY RACE

Удвоение денег

Сохраните игру в одном блоке, затем еще раз сохранитесь в другом блоке. Идите в банк и выберите перевод денег. Переведите свои деньги из одного сохраненного блока в другой. Можно повторить.

Скрытые животные

Купите пятерых кенгуру и пятерых динозавров. Появятся новые животные – черный кенгуру и белый динозавр.

CART WORLD SERIES

Вводите эти коды на экране «Create a Driver».

FLOAT – уменьшить вдвое силу тяжести на трассах,
FEATURE – три четверти силы тяжести,
EPILEPTI – трассы в стиле «Tron»,
MAXCARS# – выберите количество противников,
RADBRAD – увеличить силу тяжести,
BANZAI – нет столкновений,
WHEELS – у машин только голые колеса,
FAT TIRES – спущенные шины,
WTFIN – победа в сезоне,
IMMORTAL – вы непобедимы в режиме Sim,
GEK – два круга на заезд в режиме Season,
SUNNYSKY – гонка при заходящем солнце,
NIGHTRID – гонка ночью,
SPACERID – гонка в космосе,
ROOSTER – другая раскраска машин,
PUSHBUTT – призовые машины.

METAL GEAR SOLID

Кроме обычной игры есть еще режим VR Training.

Сначала у вас есть только Practice. Пройдите все 10 уровней, и вы получите Time Attack (там будет немного увеличен уровень сложности и ограничено время).

Пройдите и эти 10 уровней – и получите режим Gun Shooting (максимальный уровень сложности, там вам придется убить ВСЕХ охранников для прохождения). Вам дается оружие Socom с глушителем и пять патронов на стражника.

После прохождения этих 10 уровней получите последний режим – Survival Mission (вам придется пройти подряд все 10 уровней за семь минут). Начинаете с 30-ю патронами, остальные придется брать у мертвых охранников.

NCAA FOOTBALL '99

Скрытые стадионы

Перейдите на экран STADIUM SELECT в режиме EXHIBITION MODE. Зажмите **L2** + **R2** для более быстрого скроллирования экрана. Новые стадионы будут в самом низу списка. Если же стадионов там нет, то повторите весь процесс сначала.

Выбор стадиона в случайном порядке

Зажмите **L2** и **R2** на экране STADIUM SELECT.

Подсмотреть за компьютером

На экране User Profiles введите имя «Free Cam» – и сможете видеть заранее, кого выбрал вам в соперники компьютер

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

На титульном экране нажмите ▲, ↑, →, ↓, ←, ▲, ←, ↓, →, ↑, ↑, ▲. Вы увидите новую опцию COOL. Выберите ее, а потом выберите Open All Options, и тогда вы сможете начать игру на любом уровне.

Поставив игру на паузу, нажмите ■, и получите 50 жизней. Перейдя на экран выбора уровней, нажмите и удерживайте ■, затем нажмите **Start** – сможете просмотреть видеовставки.

STREET RACER

Для того чтобы ввести пароль, войдите на экран опций и выберите опцию Cup Password. Затем введите:

TRAFIK – серебряный кубок,
NEJATI – золотой кубок,
DOUGAL – платиновый кубок,
TURGAY – высший кубок.

TURBO PROP RACING

Введите эти коды вместо своего имени. Если в коде только три буквы, поставьте перед ним пробел

BOA – все лодки,
QAK – код утенка,
HURR – лодка Hurricane,
STR – проиграть все мелодии,
DAY – включить все дневные трассы,
NIT – включить все ночные трассы,
RRIM – включить все зеркальные трассы,
FRAC – включить все фрактальные трассы,
WINR – закончить гонку.

Замечание: когда вы введете пароль фрактальных трасс, то вы получите доступ ко всем другим трассам (дневным, ночным и зеркальным).

Режим Debug

Начните игру в любом режиме. Включите паузу, после чего одновременно нажмите **Start** и **Select**.

WARGAMES: DEFCON 1

Все уровни для W.O.P.R.

Идите в режим Co-op для W.O.P.R., выберите уровень номер два, затем введите 0x0 0x0 xx0. Перейдите в режим для одного игрока для W.O.P.R. – и получите доступ ко всем миссиям.

Пароли для NORAD

Вводятся на LEVEL GRIDS и переносят вас на выбранную миссию.

02 ●✖● ●✖✖ ●✖●	03 ✖✖● ✖✖✖ ✖●●
04 ●■✖ ●●▲ ●✖■	05 ▲✖● ●✖✖ ■▲●
06 ■●● ■●✖ ✖●✖	07 ■✖✖ ✖●■ ●✖■
08 ●●✖ ■■▲ ■■●	09 ■■● ▲●▲ ✖▲▲
10 ✖▲● ■●● ●✖■	11 ●■▲ ✖■▲ ▲▲■
12 ▲■● ✖▲● ●✖■	13 ■■▲ ■▲■ ▲✖▲
14 ✖✖● ▲✖▲ ■✖■	15 ●■● ✖■✖ ▲●✖

Просмотр всех мультиков

Перед появлением заглавного экрана зажмите **L2** и нажимайте **Start**.

Пароли для W.O.P.R.

Вводятся на LEVEL GRIDS и переносят вас на выбранную миссию.

02 ●✖● ●✖● ✖✖●	03 ■▲✖ ▲✖● ■✖▲
04 ✖▲● ✖✖● ●●▲	05 ●●■ ■●✖ ▲✖✖
06 ✖●✖ ▲▲■ ●✖▲	07 ▲▲✖ ✖■■ ✖✖●
08 ■✖● ▲✖✖ ■●▲	09 ■●▲ ▲✖● ✖✖●
10 ✖●■ ▲●✖ ■✖▲	11 ■●✖ ▲■▲ ■●●
12 ■●▲ ✖■● ✖■●	13 ✖●■ ■■✖ ●✖●
14 ●▲● ●▲■ ✖▲■	15 ▲■▲ ●✖■ ●●■

■

SONY PLAYSTATION ● SONY PLAYSTATION ● SONY PLAYSTATION

Отец прочитал в газете статью про одного молодого талантливого футболиста, которому удалось заключить контракт с известным клубом на 10 млн $. Потом недовольно посмотрел на сына и хрясь ему по затылку:
– Сидишь тут за учебниками... Нет бы пошел мяч погонял...

***

Летит летучая мышь и со всего размаху врезается в стену. Немного придя в себя, стонет:
– Ох, я с этим плейером когда-нибудь убьюсь!

***

Ночуют в палатке в пустыне Култхард и Шумахер. Среди ночи Култхард просыпается от какого-то шума, выглядывает из палатки и видит Михаэля, который бегает вокруг палатки, а за ним гонится лев.
– Шумми, лев совсем близко!
– Не беспокойся, Дэвид, он отстает от меня на три круга!

***

Вопрос: что общего между Биллом Гейтсом и Россией?
Ответ: одинаковый валютный запас.

***

Встречаются два подростка.
– Ты где учишься?
– В интернате. А ты?
– В Интернете.

***

Вопрос ламера, впервые увидевшего Pentium II:
– А это что за фотоаппарат?

***

Ищу выход из Интернет.

***

На Тверской открылся салон, где каждый желающий может получить тортом по морде. На вывеске: ПОЧУВСТВУЙТЕ СЕБЯ БИЛЛОМ ГЕЙТСОМ!

***

Похороны фидошника. Процессия. Впереди несут гроб, небрежно вымазанный желтой масляной краской. Из покойника удалены некоторые органы на ЗИП и апгрейды. Идущие за гробом люди пьют пиво из горлышек бутылок и произносят реплики: «Глючный он был, тормозной», «Раз сдох – значит, туда ему и дорога», «Дайка мне 5-ю Балтику попробовать»... Вдова покойного несет транспарант: «Хороший повод для upgrade!».

***

Умирает старый думер. И кладут ему в гроб белую накидку с арфой – на случай, если в рай попадет, и бензопилу – если в аду окажется...

***

– Наверное, повис! – подумал Штирлиц, в сотый раз безрезультатно нажимая на кнопку компьютера.
– Наверно, Штирлиц! – подумала BIOS, но на всякий случай пискнула.

***

Приходит как-то Гитлер на совещание, а поперек комнаты стоит огромный железный ящик. Гитлер спрашивает у Мюллера:
– Это что такое?
– А это Штирлиц установил новейшее советское компьютерное миниатюрное подслушивающее устройство, – пояснил Мюллер.
– А чего же вы его не вытащите отсюда, если уж обнаружили? – раскричался Гитлер.
– Мы бы, мой фюрер, с удовольствием! Только его никто поднять не может, – ответил Мюллер.

***

Сидит Штирлиц за компьютером, читает электронную почту. Заходит Мюллер, посмотрел на экран монитора. «Шифровка!» – подумал Мюллер. «KOI-8», – в свою очередь подумал Штирлиц.

***

Штирлиц толкнул дверь. Дверь не открылась. Штирлиц толкнул сильнее. Дверь даже не шелохнулась. Штирлиц ударил ногой. С тем же успехом. Штирлиц разбежался и бросился на дверь всем телом. Дверь не поддавалась. «Нужен желтый ключ», – догадался Штирлиц.

***

Приходит «новый русский» в фирму заказывать персональный Web-сайт. Поговорил с дизайнером. Малиновый сайт, значит, будет. По фону растопырчики раскидать, музыкой «Мурку» пустить и кучи других прибамбасов.
И тут дизайнер ему и говорит:
– У Вас заказ получается больше пяти тысяч баксов. Поэтому я бесплатно на Ваш сайт счетчик обращений поставлю.
«Новый русский» насупился:
– А не много на себя берешь, меня на счетчик ставить?..

***

Купил «новый русский» себе классный комп, супернавороченый. Нашёл провайдера такого же быстрого, и установили ему всё как надо. Проходит день. Залетает «новый русский» в ту контору, где ему это всё продали, орёт: «Где этот провайдер?»
Менеджер: «А в чём дело? Что произошло?»
Тот овечает: «Ну я всё установил, всё по инструкции настроил. Всё о'кей. Звоню к провайдеру, а он мне в ответ: XXXXXX ШШШШШШШШ СССССССССС .....ииииииииииииииии».

***

– В мой компьютер попал вирус.
– Ну и что же ты сделал?
– Прививку.
–??? Куда???
– Под мышку.

***

Крошка сын к отцу пришёл и спросила кроха:
– Папа, что такое счастье?
– Да вот, сынок, продал я свой PII 450 и купил ку-ульную Амигу!
– И понял, что такое счастье?
– Да! Но было уже поздно...

***

На уроке литературы в школе с компьютерным уклоном: «Герасим был это... этим... ну, звуковой карты у него не было!»

***

1999 год. В Интернет объявлен конкурс на лучшего хакера. Поступает 200 заявок на участие. Жюри объявляет бой между всеми «до первой ошибки». В процессе боя участники начинают выбывать. Потом в координационном центре начинают раздаваться звонки и грустный голос из трубки сообщает от имени всех, кроме одного участника, называя их ники и пасворды, что так и так, мол, я сдаюсь. В итоге все начинают думать, что «самый крутой хакер» взломал пароли всех участников. Ему сообщают о победе и спрашивают, как ему удалось так быстро добиться победы?
Он и ответил: «Извините, но мне просто было лень 199 раз ошибаться».

***

Один «знатный» компьютерщик приходит к другому не менее «знатному» и в процессе разговора спрашивает:
– А у тебя как, СиДи-РОМ есть?
В глазах второго некоторое изумление.
– Да, кажется, в баре еще одна бутылочка осталась.

***

Зашел я недавно к жене на работу, чтоб винворд помучать. Помучал-помучал, собрался уходить, а жена попросила только что вымученный документ занести в соседний кабинет. Занес я его туда, а там девушка сидит такая привлекательная! Как его увидела, так сразу и говорит, «Хочу научиться такими же красивыми буквами печатать!»
Я ей отвечаю, что ничего проще быть не может, сейчас винду загрузим, и покажу, как это сделать (винда у них 3.11). Набираю win, красавица как увидела лого винды, так прямо наповал меня и сразила фразой: «А разве пасьянс печатать может???»

***

А вчера поставили им новый MSOFFICE. Ввечером звонок – истерика. Дословно: «Придите уберите скрепку, которая стучится по стеклу изнутри экрана. Я не могу из-за нее работать. Она мне все нервы измотала! Она постоянно говорит мне, что я не умею печатать! Это вы, наверное, нарочно сделали! Я ненавижу зтот компьютер!!!»

***

Один клиент Dell обратился с жалобой, что ему никак не удается отправить факс со своей машины. После 40 минут объяснений оказалось, что он пытался сделать это, нажимая кнопку «send» и прикладывая лист к экрану.

***

– А можно с нашим модемом работать в вашей сети?
– А какой у Вас модем?
– А я не знаю...

***

Сотрудник службы технической поддержки Dell получил жалобу от клиента, который был в бешенстве из-за того, что компьютер обзывает его плохим и негодным. Пришлось объяснять, что сообщение «bad or invalid command» не следует воспринимать на свой счет.

Анекдоты и истории из эхоконференций ФИДО, посвященных анекдотам: RU.ANEKDOT, RU.ANEKDOT.FILTERED, RU.ANEKDOT.THE.BEST, а также с серверов www.anekdot.ru, www.haha.ru.

Кризис ударил и по разделу почты – встали почтовые вагоны! Нельзя сказать, что поток писем иссяк, но их количество заметно уменьшилось. Мы надеемся, что это временное явление, и, как всегда ждем ваших писем.

Победителем конкурса по игре UFOs (номер 8 '98) стал Манжиков Ильдар Ринатович из города Казани. Он получает коробку с игрой POD Gold предоставленную фирмой Акелла.

Hi all!!!

Пишу вам уже второй раз, потому что захотелось предложить еще несколько нововведений в ваш журнал и поделиться впечатлениями от нового дизайна.

Итак, о наболевшем: я думаю, что ваш, мягко говоря, субъективный рейтинг надоел не только мне, так что лучше бы вам его сменить на более сбалансированный, например, разделить оценки по звуку, графике, сюжету, gameplay, или вообще, пусть рейтинги выставляет один человек, чтобы не повторялась та смехотворная ситуация, когда «Аллоды» получили оценку выше, чем «Warhammer»!!

Более сбалансированного рейтинга так не получится, т. к. у многих из нас свои собственные взгляды на графику, звук и пр., поэтому новый рейтинг будет гораздо более субъективный, чем тот, который выставляется сейчас. Создать даже минимально объективный рейтинг очень сложно. Мы работаем над этим, но произойдет это не сегодня и не завтра.

Или это ваш глупый патриотизм взыграл в крови, т. к. ставить 8 баллов какой-то абсолютно не сбалансированной, глупой и тормознутой (на P-233!!!) игре с абсолютно не создающими настроение 5-ти секундными роликами просто глупо (хотя это пока лучшее, что сделали наши разработчики, не считая головоломок, так что ждем «Корсаров» и «Петьку и ВИЧ»). Под сбалансированностью я понимаю насущную необходимость попользоваться **всеми** типами оружия и доспехов, как в Might&Magic, а тут – бронза, мифрил, адамантин, кристалл – и все, «ты победитель». А ролики – красиво, но меня нисколько не воодушевляет зрелище кривых и косых человеческих моделей (кто ничего другого не видел – отправляю к Blade Runner, Descent: Freespace и Shadows of Empire) с неплохим голосом, но вот его запись... все глухо, никакого стерео, ужас! (кто и звука нормального не слышал – послушайте русский 7 Guest и Descent: Freespace). А мелодии... надоедают со второго раза (и для тех несчастных, кто не слышал нормальной музыки – идите детки, и купите наконец Unreal или Queen: The Eye).

Странное у вас представление о сбалансированности игры! А в Might&Magic 6 вы играли или просто читали про него? Как человек, полностью прошедший M&M6, могу ответственно заявить: использовать все возможные типы оружия не нужно, у каждого класса есть 1–2 вида наиболее для него эффективного оружия, и всё!

Очень многим «Аллоды» нравятся гораздо больше, чем «Warhammer» (потрудитесь посмотреть Интернет Топ-100).

Оптимизировать компьютер не пробовали? На 200MMX «Аллоды» идут нормально, на более слабых машинах не запускали – нет их у нас в редакции.

А насчет роликов – это дело вкуса, во всяком случае, идея у наших разработчиков была оригинальна, причем «по теме». Про звук – слушали ли вы «родной» английский звук для 7th Quest? А на хорошей звуковой карте? Он куда лучше записан, чем тот русский вариант, которым вы так восхищаетесь! Кстати, не надо приводить Unreal как пример, это просто смешно. Музыка хорошая, но не более того

Потом насчет подложек под статьи;). По-моему, если выбирать их с умом, то они только помогают проникнуться духом игры, но нисколько не мешают (вон в «Навигаторе» же как-то выбирают).

Главное – это читабельность текста (если редакция журнала хочет, чтобы его читали, а

КОНКУРС ПО ИГРЕ «RAINBOW SIX»

Вам предлагается ответить на 10 вопросов по игре «Rainbow Six» компании Red Storm. Вырежьте эту страничку из журнала, отметьте на ней правильные, на ваш взгляд, варианты, и пришлите ее по почтовому адресу редакции (109193, г. Москва, ул. Южнопортовая, д. 16, журнал «Игромания»). Среди первых десяти правильно ответивших читателей будут разыграны призы. Дерзайте, игроманы!

1. Члены какой организации захватили бельгийское посольство в миссии № 1?
- ❒ Организации Освобождения Палестины
- ❒ Организации Освобождения Палестины от палестинцев
- ❒ Организации «Свободная Европа»
- ❒ Организации «Свободная Азия»
- ❒ Организации Объединенных Наций

2. «Группа Феникс» – это...
- ❒ «Группа Феникс», что же еще?
- ❒ сборище последних гадов
- ❒ новая скульптурная композиция прораба Церетели, которую тот грозится разместить в пойме реки Гудзона
- ❒ кучка спятивших орнитологов

3. К созданию игры приложил руку Том Клэнси, написавший книжку под названием...
- ❒ «Охота за Красным Октябрем»
- ❒ «Охота на красных в октябре»
- ❒ «Записки охотника»
- ❒ «Война и мир»

4. Действие восьмой миссии происходит...
- ❒ в джунглях Амазонки
- ❒ в пустыне Гоби
- ❒ в Вашингтоне, на пересечении 2-й стрит и 18-й авеню
- ❒ на аэродроме
- ❒ в игре всего семь миссий...

5. В каком городе главные гады запланировали распылить адский вирус?
- ❒ в Нью-Йорке
- ❒ в Сиднее
- ❒ в Стамбуле, городе контрастов
- ❒ так они и скажут...

6. В миссии № 4 наркобарон Рамон Калдерон похитил...
- ❒ другого наркобарона
- ❒ четыре грузовика героина
- ❒ невинных людей
- ❒ золото партии

7. Действие в миссии № 7 происходит в штате...
- ❒ Алабама
- ❒ Айдахо
- ❒ Айова
- ❒ Аризона
- ❒ Арканзас

8. Миссия № 9 называется...
- ❒ Красный скорпион
- ❒ Красный волк
- ❒ Красный заяц
- ❒ Миссия № 9
- ❒ для тупых повторяю – в игре всего семь миссий

9. Сколько в игре разновидностей гранат?
- ❒ две
- ❒ три
- ❒ четыре
- ❒ шесть
- ❒ ни одной

10. В какой южно-американской стране происходит действие последней миссии?
- ❒ в Эквадоре
- ❒ в Колумбии
- ❒ в Бразилии
- ❒ в Чили

Вопросы и варианты ответов подготовлены компьютерным клубом «Game Galaxy»

АНКЕТА

1. Фамилия, имя, отчество

2. Возраст ______

3. Информация о себе ______

4. Используемая Вами игровая платформа

❒ PC
❒ Sony PlayStation
❒ Другая: ______

5. Какие игровые жанры Вы предпочитаете

❒ Спортивные игры ❒ Гонки
❒ Имитаторы ❒ Походовые стратегии
❒ Ролевые игры ❒ 3D-«action»
❒ Поединки ❒ Приключения (квесты)
❒ Логические игры ❒ Аркады
❒ Стратегии в реальном времени
❒ Другие: ______

6. Какие рубрики в журнале Вам больше всего нравятся

❒ Новости ❒ Ждем игру
❒ Играем ❒ Ломаем
❒ Вооружаемся ❒ Хит-парады
❒ Читаем письма ❒ Смеемся
❒ Вспоминаем ❒ Размышляем
❒ Сочиняем ❒ Конкурс

7. Какие материалы Вам были бы интересны

❒ Дискуссии по околоигровым вопросам (пиратство, насилие в играх и так далее)
❒ Описания старых хороших игр
❒ Обзоры мультимедийных дисков (музыкальные, энциклопедии и т п)
❒ Разгромную критику наиболее неудачных игр или мультимедийных продуктов
❒ Интервью с разработчиками игр
❒ Комиксы
❒ Кроссворды
❒ Другое: ______

8. Описания каких старых игр Вы хотели бы найти в журнале

1 ______
2 ______
3 ______

9. Какие статьи «Игромании» Вы считаете наиболее удачными

1 ______
2 ______
3 ______

10. Какие статьи «Игромании» Вы считаете самыми неудачными

1 ______
2 ______
3 ______

11. Читательский хит-парад

Лучшие игры на PC

1. ______
2. ______
3. ______

Лучшие игры на SPS

1. ______
2. ______
3. ______

не только рассматривали; если редакции есть что сказать). Кстати, «Навигатор» тоже отказался от использования цветных подложек. Возможно, сказалось влияние «Игромании», а может, ведущих мировых игровых журналов: PCGamer, Computer Gaming World и др.

О диске. На мой взгляд, в первую очередь вы должны были сделать плакат, а не такой диск. Те же демо, те же патчи, те же утилиты, которые можно найти на десятке других дисков. Лучше бы с диска убрать эти никому не нужные демо и записать на него, например, «The Everchanging Book of Names» (www.utu.fi/~sapyorre/ebon), утилитку для генерации nicknames (мне уже надоело смотреть на всяких Zarg'ов и Drag'ов, пусть люди подберут себе приличный nick и живут спокойно;)). Также было бы неплохо, если бы вы потрудились закинуть на диск, скажем, концепт-арты к играм или их логотипы (в векторном формате, желательно), screenshot'ы этих же игр (обои делать;)) и их саундтреки (MP3, please). И, вообще, старайтесь, чтобы диск, как постер, был еще долго полезен читателям, чтобы его нельзя было выбросить после первого просмотра всех демо.

Выбор «ника» – дело воображения каждого, а тот, кто передоверяет это дело программе, тем самым признает у себя отсутствие оного. У наших читателей с воображением все в порядке. А если вам не нравится имя Zarg, так ведь автор его не для вас придумывал! Еще есть очень много Кошей, ну и что? «Мы все Коши...»

Мы кладем на диск то, что разрешают фирмы, – право собственности, однако! Когда они дадут свое разрешение, мы положим и арты, и треки, но только если это будет интересно большинству читателей. Пока вы первый, кому помешали демо и патчи.

О дизайн-макете. Тут всего три замечания: надо бы названия игр печать не безликим Times New Roman (или Arial), а вставлять их логотипы, и обложку изменить кардинально. А также в начале каждой статьи вешать фото автора

Привет вам от нашего дизайнера и небольшая информация – мы нигде не используем шрифты Times и Arial. И что конкретно мы должны «кардинально» изменить в обложке?

О фото. А если автор не хочет? Все равно вешать?

О содержании Не дробите гайды, PLEASE!!!! Сделайте объем плавающим, уменьшите шрифт, уберите картинки, только не дробите гайды. А то ваше описание Might&Magic 6 сильно напоминало так нелюбимые вами обзоры. Также расширьте рубрику полезных советов, как минимум до 2–3 страниц (штука полезная). Еще определитесь, наконец, с рубрикой «Вооружаемся». Для кого вы ее делаете: для чайников или для продвинутых пользователей (только не пишите «Мы делаем ее для геймеров»).

Сделать плавающий объем нельзя. Почему? Ну посмотрите на другие журналы – все имеют фиксированный объем. Наверное, это традиция такая... :-)

На продвинутых пользователей (или ламеров, в просторечии) мы никогда не ориентировались. Мы делаем ее для игроманов: нас спрашивают – мы отвечаем.

Потом, вашим литредакторам не мешало бы все-таки изредка проверять письма, которые печатаются в журнале (перлы: rial-tame, Ducke, PUSSLE) или писать: «лексика и грамматика авторов писем оставлены без изменений».

Мы уже писали об этом.

Насчет «Вавилона-5». Я не вижу смысла занимать полжурнала темой, по которой Sierra только «собирается подумать о том, чтобы подумать о том, чтобы сделать по нему игру» (хотя screenshot'ов и пресс-релизов очень много). (Кстати, сколько у вас в редакции фанатов «Вавилона-5»?)

Придется вас огорчить – из вашего номера продавец вырвал все прохождения! Вам достался огрызок от журнала. Наш нормальный объем – 128 страниц, а раздел по «Вавилону» занимает 6–10 страниц, т. е. явно не полжурнала. Фанатов «Вавилона» у нас много – вся редакция. Когда

раздел только начинался, их было меньше, но теперь все прониклись.

Рубрика «Вспоминаем». Я думаю, что человек, прошедший Space Quest по солюшенам, лишает себя львиной доли удовольствия от игры и не может называться любителем квестов (то же самое о «Myst», который, кстати, я прошел без солюшена за 2,5 недели (в английской версии)). Кстати, опишите в ней Jagged Alliance (как раз к выходу второй части).

Я думаю, что человек, прошедший Jagged Alliance по солюшену, лишает себя львиной доли удовольствия от игры и не может называться любителем стратегий .-). Так стоит ли ее описывать? Я, например, прошел всю эту игру за пять дней без всякого описания (в английской, естественно, версии). Руководство позволяет лучше узнать игру, это подсказка, которая помогает в трудную минуту, а не замена собственной головы. Причем, подсказка, данная более опытным игроком. Читая прохождение, вы изучаете чужой опыт, учитесь...

Об играх Не балуйтесь 10-балльными рейтингами. Fallout – 10 баллов, Might&Magic 6 – 10 баллов, Quake 2 – 10 баллов, Unreal – 10 баллов, притом Unreal гораздо лучше Quake 2 в single-player, а Quake 2 в multiplayer (а что бы вы поставили Daggerfall, если убрать из него все ошибки, а что вы по ставите Fallout 2?). 10-ти балльный рейтинг должен быть идеалом, и единственная игра, которая достойна его (пока) – Unreal (я считаю, что в каждом жанре есть свои вершины, но Unreal пока выше всех). И еще: выбирайте игры, скажем, по TOP 100 (первые 5 мест, если уже описывали, следующие 5, если старая, то в «Вспоминаем»). Кстати, сделали бы вы к солюшенам карты. Меня не волнует, как это делается, но с картами солюшен, например, «Аллодов», был на порядок дружелюбней к читателю (обратитесь в «Страну Игр», авось, подскажут).

Каждая из указанных вами игр имела право на десять баллов на время своего выхода. С течением времени приходят новые чемпионы, это вполне естественно. Но это не значит, что Fallout хуже Might&Magic 6. Кстати, я не считаю Unreal вершиной, к этой игре у меня есть много нареканий. Несмотря на свою красоту, мне она просто-напросто наскучила где-то к середине.

Карты сделать можно было бы, но они заняли бы непозволительно много места. Мы посчитали, что наши советы по прохождению полезнее. Возможно, вас напрягло, что они заставляют думать (я говорил, что наши руководства учат), тогда уж извините...

Подбор игр мы уже делаем именно так, как вы сказали. Большая часть TOP 100 уже была описана в нашем журнале.

Также хотелось бы сказать о пиратах. Откуда у вас к ним такая нелюбовь?! Да ведь вы все практически стопроцентно начинали с пиратской продукции!!! Вспомните, как был переведен Space Quest 5, все Larry (если помните), посмотрите на переведенный 7' Guest, Descent· Freespace, Incubation, Unreal. Прекрасные игры, прекрасная озвучка и перевод. Так что пираты, как и разработчики, бывают разные (вспомните тот же Daggerfall) И еще: много ли людей купят Riven за 300 рублей? Правильно, мало. И я считаю, что Prophecy продается за 150 рублей, а Jagged Alliance II будет по 100 рублей только благодаря пиратам. И наш массовый игровой рынок создадут только те люди, бывшие пираты, которые стали достаточно богаты, чтобы не рисковать с УК, ОМОН нам его не создаст. Ведь в нашу глушь просто невыгодно возить лицензионную продукцию, а пиратской – навалом!

«Прекрасная озвучка»? Наверное, у нас разные представления о прекрасном.

7th Quest, Descent: Freespace, Incubation, Unreal переведены хорошо? Шутка года! Сравните сначала их с оригиналом. Между прочим, большинство русских версий Unreal вообще не идут! Удаление фирменных саундтреков – это национальное пиратское хобби, вы даже не знаете, что вы теряете, покупая русифицированные версии.

Пиратов мы не любим за многое, но особенно – за халтуру и наплевательское отношение к игроманам. Если не можешь сделать хорошо, так вообще не берись. Разработчики разные, а вот пираты все одинаковые.

Неплохо также было бы вам сделать новую рубрику, что-то типа арены для читателей. вы предлагаете тему, пишете свое к ней отношение, а читатели пишут соответственно свое. Темы могут быть, например, по какому-то жанру, по околоигровой проблеме. Предлагаю несколько тем. Mortal Combat – полный отстой в мире файтингов, Unreal – классический 3D Action с сюжетом, Rainbow Six как представитель нового жанра игр – тактико-боевых имитаторов спецназа, феномен Might&Magic 6 – главное не графика. Призы и подарки прилагаются.

P.S.

P.S. значит Post Scriptum – после послания. Следующие уровни пишутся так: P.P.S., P.P.P.S. и т. д. (только для литкорректоров).

Вы не поверите, но мы в курсе. Это был оригинал письма читателя – мы их стараемся править как можно меньше (как ваше, например).

P.P.S.

Опишите, please, Rainbow Six, Ares Rising, Mech Commander, Commandos, Jagged Alliance II (как можно раньше %–).

Большинство ваших пожеланий мы уже выполнили, остальные – по мере выхода игр :-).

P.P.P.S.

Извините за ошибки, даже Office 98 не идеален (далеко не идеален (прямо must-die,))).

А своя голова есть? В школу за вас Windows 98 ходит?

P.P.P.P.S.

Может быть, вашим авторам стоит писать хотя бы свой e-mail?

Пишите на редакционный: editor@igromania.ru, а уж мы передадим их по назначению

P.P.P.P.P.S.

Я подумал, что, может быть, ваша позиция насчет пиратов зависит от издателя журнала? Что вы скажете по этому поводу? =-)

Наша позиция «насчет пиратов» зависит от пиратов. Какова будет ваша позиция, если у вас вынесут из квартиры компьютер? Вы будете возмущены? Но ведь у воров не было собственного компьютера, а им так хотелось играть! А может, они хотели изучить программирование? Ну и что с того, что это ВАШ компьютер? Не надо жадничать!

P.P.P P.P.P.S.

Нескромные вопросы. Какие гонорары у ваших авторов? И еще, как такой молодой журнал, как ваш, ухитрился, имея всего три страницы рекламы, выпускать компакт-диск?

«А может вам еще ключ дать от квартиры, где деньги лежат?» © И. Ильф и Е. Петров.

Временно мы прекратили выпуск диска, но обязательно его возобновим при первой же возможности.

P.P.P.P.P.P.P.S.

Не пишите незаконченных кодов. Например, в Commandos до 4-й миссии не дошел бы только слабоумный (а вот до двадцатой ... % –)).

P.P.P.P..P.P.P.P.S.

Может быть, к рубрике «Ломаем» стоит сделать небольшой довесок с, как вы их называете, «HEX-хитростями»?

Может, и стоит.

P.P.P.P.P.P.P.P.P.S.

Побольше конкурсов, желательно, пооригинальнее (хотел бы написать, что «Starcraft получил, спасибо», но увы . ..”-(((.

P.P.P.P.P.P.P.P.P.P.S.

Макрос есть, ума не надо (УНТ – устное народное творчество;)))).

Ага! Английский язык учить не надо – пираты помогут. Русский тоже – тут мастдай подмогнет...

Алексей Коломийцев

Отвечал Андрей Шаповалов



ЧИТАЕМ ПИСЬМА

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

Все, кто безнадежно болен футуродизайном военной техники, не может без этого жить и испытывает одиночество в творчестве, давайте пообщаемся, пообмениваемся идеями и эскизами (набросками). Пишите, не стесняйтесь. Мой адрес: 720028, Кыргызстан, г. Бишкек, 7-й мкр., д. 33, кв. 64. Арцер Алексей.

***

Пишите, верные поклонники приставки Sony PlayStation. Отвечу всем 100 %. Я любитель таких игр, как Rayman; Ace Combat 1, 2; FIFA '98, Clock Tower, Resident Evil 1, 2 и многих других. 141400, г. Химки-11 Московской области, ул. Зеленая, д. 4, кв. 36.

***

Привет всем, кто любит игры типа «The Need For Speed III» и «Commandos» (если у вас есть увлечение аквариумом, обязательно!). Пишите по адресу: E-mail: Don@net842.compnet.ru Dmitry Dzharylkapov

***

Privet, lubimiy jurnal. Ia ho4u organizovat nebolshoy club, v cotorom budut igromani, kotorie lubiat igru KKnD ily je vtoruiu 4ast etoy zame4telnoy igri. Mne 12 let, a moy nick-Snackky. Pishite na milo ctm@dialup.ptt.ru. POKA!!!

***

Я очень большой фанат Babylon'a 5, так что его поклонники и/или игроманы, пишите мне, отвечу всем! Пишите или е-мылом, или просто мылом. Мой адрес: artem@ms.lv или LV-1003, Латвия, г. Рига, ул. Виляну, д. 3, кв. 22. Артему.

***

Я хочу переписываться со всеми игроманами. Мне нравятся все жанры игр. Мой E-mail:volfi@vbg.ru, ФИЛИППОВ ВЛАДИМИР.

РАЗНОЕ

Можно ли, не заказывая по почте, приехать к вам куда-нибудь и купить некоторые номера «Игромании»? И если можно, то сколько это будет стоить?

Александр Селезнев, г. Москва

Да, можно приехать в редакцию и купить старые номера журнала. Стоить это будет дешевле, чем на каком-либо из лотков в Москве. Старые журналы дороже не стали. Адрес редакции: ул. Южнопортовая, д. 16. Проезд до метро Кожуховская (1-й вагон от центра). После турникетов подняться на эскалаторе. Когда выйдете из метро, перед вами будет дом № 14. Пройдите метров 200 направо, к дому № 16. Вход — со стороны улицы. Над входом — голубой козырек с надписями «Книги, учебники» и «Книжная лавка «Астрея». Спросите у продовца интересующие вас номера журнала, даже если их нет на витрине.

Другой вариант — книжная ярмарка в спорткомплексе «Олимпийский».

***

Пользуясь случаем, хочу попросить у вас совета. Мы с дочкой очень любим играть в квесты, но последнее время что-то нам не везет — приходится бросать чуть ли не в начале. И не потому, что пройти не можем — спасибо вам и другим журналам, солюшены у меня есть. А происходят разные сбои. Я уж русифицированные игры стараюсь не покупать — при переводе могли что-то не так сделать (как было в «Острове обезьян 3», «Torin Passage» и др.). Но английский-то вариант почему не работает? Диски у меня, конечно, пиратские, но ведь, как я понимаю, их копируют один к одному? Сейчас мы застряли в самом начале Discoworld II. Там надо добыть лестницу у Casanunda. У меня четыре описания этой игры, и везде сказано, что надо предложить Казанунде познакомить его с девушкой на кладбище или ведьмой в морге. Мы кликаем и там, и там, но при разговоре с К. иконка девушки не появляется, как должно быть. Начинали игру 3 раза разными путями с тем же результатом. Обидно очень, ведь 2 диска, и игра такая прекрасная! Может, кто чего подскажет? Или как взломать save, записать туда как-то ladder (лестницу)? Думаю, что в данном случае и в лицензионной игре было бы то же самое (а после падения рубля разговоры о покупке лицензионных игр можно оставить). Или все же дело в пиратском диске?

До этого пришлось бросить «Tekila и Bum-Bum» — русскую версию. Там надо было усыпить медведя — у нас есть тряпка, есть хлороформ, но при воздействии на медведя говорится, что это не работает. Тряпка, кстати, во всех местах игры постоянно исчезает — её не видно. Может, в ней глюк? Не подскажете ли?

В общем, я боюсь теперь покупать квесты — обидно бросать из на полпути.

Puna, г. Чапаевск Самарской области

Как копируют диски пираты — это их профессиональная тайна. При этом они умудряются потерять саундтреки или видеоролики, а то и целые диски — в оригинале было 3 диска, а они вам продадут 2... Но зато все эти потери они могут компенсировать добавлением в игру вирусов — пиратская версия Dune 2000 оказалась заражена опаснейшим вирусом WIN95.CIH. Это недавний пример, про более поздние игры и менее опасные вирусы я уже не вспоминаю. Некоторое время назад антивирусная лаборатория Евгения Касперского проводила тестирование нескольких пиратских дисков на наличие вирусов — вирусы были. Особенно густо они кучковались на сборниках. Кроме того, печать пиратских тиражей производится с серьезными нарушениями технологического процесса. Нечитающиеся диски встречали? Ну вот! Но выкидывать их никто не станет, их продадут. Возможно, именно вам...

В лицензионных играх бывают сбои, но не такие, которые делали бы невозможным прохождение игры, поэтому ваше предположение об ошибке в игре неверно — ведь автор солюшена ее прошел.

Что покупать, каждый решает для себя сам, но помните: покупая пиратский диск, вы всегда рискуете.

КОДЫ

Привет всем, кто делает «ИГРОМАНИЮ»! Пишет вам Денис из далекого украинского города относительно Москвы — Одессы (знаете такой, наверное).

Мне очень нравится ваш журнал. Я купил «ИГРОМАНИЮ» за 1997 год, 3-й номер. Благодаря ему я обогатил продавца дисков на 10 гривен ($5), купив игру DUNGEON KEEPER. Прошел бы всю, если бы диск не был плохим (глюкнул на 14-ом уровне).

Игра была просто замечательной! Я даже несколько кодов на нее составил, если будет место, напечатайте.

Скопировать из директории «KEEPER» с диска с игрой подкаталоги «LEVELS» и «LDATA» в каталог с игрой на HDD. Затем в каталоге с игрой на HDD в файле «KEEPER.CFG» в качестве параметра INSTALL_PATH укажите тот путь, где сейчас лежит игра. Затем в подкаталоге «LEVELS», предварительно сняв с файлов map00001.txt, map00002.txt... атрибуты «Read only», отредактируйте их. Можно изменить количество денег в начале игры у каждого игрока (компьютер и вы) и максимальное количество тварей у вас и у компьютера, а также максимальноеколичество тварей в порталах. GOOD LUCK!!!!!!!!!!!!!!!!!

ДЕНИС, ugso@netsy.odessa.ua

В игре THEME HOSPITAL, когда придет факс, наберите на циферблате 24328 и нажмите зеленую кнопку. Вы услышите звуки телефона. Вы получите доступ к кодам.

В игре нажмите:

Shift + C — деньги,

Ctrl + C — все постройки.

ЗДРИ2, г. Краснодар


БЕРЛИНА
77 КМ
Противостояние
Вьюга в Пустыне
Третий Рим
Схватка
СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ
DOKA
www.doka.ru

ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ СЕРВИС

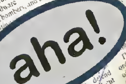
INTERNET

Mr.Postman http://www.aha.ru

Лицензии Мин. связи РФ N No 6900, 6902

Разные схемы работы:

- повременная ($1.8/час);
- $5 в месяц - электронная почта, NEWS и WWW-страница;
- $20 в месяц - неограниченный ночной доступ;
- $60 в месяц - неограниченный ночной доступ + 40 часов.



- низкие цены при высоком качестве
- качественные телефонные линии
- модемы стандарта V.34+ (33600)
- поддержка стандарта x2 (56к)
- электронный почтовый ящик
- персональная WWW-страница
- предоставление дискового пространства
- доступ к системе News-конференций
- UNIX-Shell (telnet-доступ)
- виртуальный WWW-сервер за $30/мес

